19
Listopad 2005

100% TIPY, CHEATY, RADY A NÁVODY PRO **PLAYSTATION®2**

ČÍSLO 19
www.tipstation.cz

# TipStation

# Resident Evil

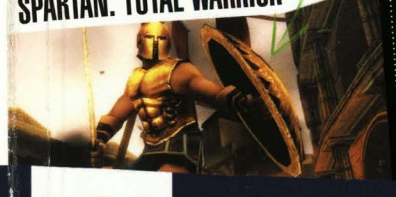
**Přežijte nejdrsnější survival horor svého života!**
**Resi je zpátky! Kompletní návod!**

**164 STRAN NÁVODŮ!**

Resident Evil 4 — Dohrajte ho!
Spartan: Total Warrior
Total Overdose
The Suffering 2
Fahrenheit
Ultimate Spider-Man — Mapy & bonusy!
Sly 3: Honor Among Thieves
Destroy All Humans
Conflict: Global Storm
Killer 7
Rainbow Six 4: Lockdown
Incredible Hulk
Genji
Mortal Kombat: Shaolin Monks

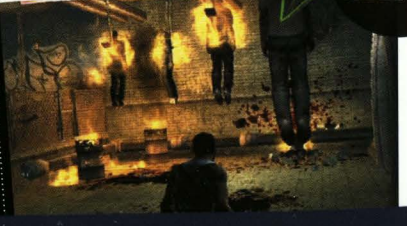
**VŠECHNY NOVÉ HRY POKOŘENY! ÚŽASNÉ NOVÉ NÁVODY!**

SPARTAN: TOTAL WARRIOR



SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

SUFFERING 2: TIES THAT BIND



**21 NÁVODŮ!**

**Dohrajte jakoukoliv hru.**
**Konec problémů!**

**JEŠTĚ VÍCE CHEATŮ A TIPŮ!**

**164 STRAN ZA SKVĚLOU CENU**

**ÚPLNÁ DATABÁZE PS2 & PSP CHEATŮ!**
**POKUD TO EXISTUJE, NAJDETE TO U NÁS!**

OMEGA PUBLISHING GROUP S.R.O.
Bubenské nábřeží 306
170 04 Praha 7
tel.: 283 871 843

Listopad 2005 | Cena 195 Kč | 321 Sk

9 771213 560001 11

Resident Evil 4 • Sly 3 • Fahrenheit • Killer 7 • Spartan • Mortal Kombat: Shaolin Monks • a další
TipStation

# 140. ČÍSLO

# NEJHRAVĚJŠÍHO ČASOPISU O POČÍTAČOVÝCH HRÁCH...

**2 plné hry na SCORE 140 ZDARMA!**

**PRÁVĚ V PRODEJI!**

- 2 plné hry na DVD zdarma!
- Exkluzivní recenze her COLD WAR, F.E.A.R. a BLACK & WHITE 2!
- 11 demoverzí, 14 freeware her, 9 modů a 12 videí na DVD!
- V neposlední řadě i originální pořad SCORE Live!

**12 VIDEÍ NA DVD**

**www.score.cz**

## Resident Evil 4 18

Kultovní hororová sága se konečně z GameCube vrátila tam, kam patří - na PlayStation! Úplný návod je samozřejmě povinností.

## Fahrenheit 97

Jedna z našich nejoblíbenějších her tohoto TipStationu. Parádní adventure, která dokazuje, že tento žánr stále má co říci!

## Sly 3: Honor Among Thieves 118

Velká trojka Ratchet, Jak a Sly se vrací i letos. Jako první přišel třetí díl *Sly* a věřte, že to je opět lepší než kdy předtím. Plošinovka roku? Uvidíme...

# Tento měsíc v TipStation

## Rubriky


| | |
|---|---|
| Novinky | 4 |
| TipsExpress, | 6 |
| HelpStation, | 14 |
| Archiv TipStation, | 16 |
| Platinum Tips, | 138 |
| PSP Tips, | 147 |
| CheatStation PSP, | 148 |
| CheatStation PS2, | 149 |
| Příští měsíc, | 162 |


## Kompletní návody


| | |
|---|---|
| Resident Evil 4 | 18 |
| Spartan: Total Warrior | 28 |
| Genji | 34 |
| Total Overdose | 39 |
| Destroy All Humans | 48 |
| Darkwatch | 52 |
| Burnout Revenge | 57 |
| Killer 7 | 60 |
| Conflict: Global Storm | 68 |
| Rainbow Six 4: Lockdown | 78 |
| Incredible Hulk | 88 |
| Mortal Kombat: Shaolin Monks | 90 |
| Ultimate Spider-Man | 94 |
| Fahrenheit | 97 |
| Suffering 2: Ties That Bind | 102 |
| Heroes of the Pacific | 110 |
| Delta Force: Black Hawk Down | 114 |
| Sly 3: Honor Among Thieves | 118 |
| Pilot Down | 134 |
| 176: Ride or Die | 137 |
| Call of Duty, Finest Hour | 140 |


## Abecední rejstřík


| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 176: Ride or Die | Návody | 137 | MX VS ATV Unleashed | Nové cheaty | 149 |
| Alien Hominid | Nové cheaty | 149 | NASCAR 2005: Chase For Cup | Nové cheaty | 149 |
| Brothers In Arms | Nové cheaty | 149 | Outlaw Volleyball Remixed | Nové cheaty | 149 |
| Burnout Revenge | Návody | 57 | Pilot Down | Návody | 134 |
| Burnout Revenge | Tipy | 7 | Rainbow Six 4: Lockdown | Návody | 78 |
| Call of Duty, Finest Hour | Návody | 140 | Resident Evil 4 | Návody | 18 |
| Call of Duty, Finest Hour | Platinum Tips | 138 | Resident Evil: Outbreak File #2 | Tipy | 12 |
| Colosseum: Road To Freedom | Tipy | 8 | Ridge Racer | PSP Tips | 147 |
| Conflict: Global Storm | Návody | 68 | Sly 3: Honor Among Thieves | Návody | 118 |
| Constantine | Nové cheaty | 149 | Sly 3: Honor Among Thieves | Tipy | 8 |
| Darkwatch | Návody | 52 | Spartan: Total Warrior | Návody | 28 |
| Delta Force: Black Hawk Down | Návody | 114 | SRS: Street Racing Syndicate | Nové cheaty | 149 |
| Destroy All Humans! | Návody | 48 | Stolen | Nové cheaty | 149 |
| Destroy All Humans! | Nové cheaty | 149 | Suffering 2: Ties That Bind | Návody | 102 |
| Fahrenheit | Návody | 97 | Suffering 2: Ties That Bind | Nové cheaty | 149 |
| Fantastic 4 | Nové cheaty | 149 | Super Monkey Ball | Tipy | 10 |
| FIFA 2005 | Platinum Tips | 139 | Taito Arcade Classics | Nové cheaty | 149 |
| FIFA 06 | Tipy | 7 | Tiger Woods 06 | Tipy | 11 |
| Genji | Návody | 34 | Total Overdose | Návody | 39 |
| Genji | Tipy | 10 | TT Superbikes | Nové cheaty | 49 |
| Heroes of the Pacific | Návody | 110 | Ultimate Spider-Man | Návody | 94 |
| Incredible Hulk: Ultimate Destruction | Návody | 88 | Ultimate Spider-Man | Nové cheaty | 149 |
| Juiced | Platinum Tips | 138 | Ultimate Spider-Man | Tipy | 9 |
| Killer 7 | Návody | 60 | Underworld | Nové cheaty | 149 |
| Lego Star Wars | Platinum Tips | 139 | Urban Reign | Nové cheaty | 149 |
| Marvel Nemesis: Rise Of the Imperfects | Nové cheaty | 149 | Urban Reign | Tipy | 12 |
| Medal OF Hhonor European Assault | Nové cheaty | 149 | We Love Katamari | Tipy | 11 |
| Mortal Kombat: Shaolin Monks | Návody | 90 | X-Men Legends II: Rise Of Apocalypse | Nové cheaty | 149 |
| Mortal Kombat: Shaolin Monks | Tipy | 6 | | | |


**PROHLÁŠENÍ TIPSTATION - TIPSTATION JE:**

**Pokud čtete tyto řádky, je zjevné, že máte smysl pro detail. Jsou to právě detaily, o které jde i našemu časopisu. Víme o hrách na PSone a PS2 více než kdokoliv jiný a chceme vám tyto zkušenosti předat v inteligentní, nadšené a zábavné podobě. Tiskneme návody na hry, které stojí za to hrát, a naše rady jsou komplexní a detailní.**

**TIPSTATION NENÍ:**

**Hloupý magazín snažící se obalamutit své čtenáře. U nás nenajdete tucty velkých obrázků stejných aut, zdlouhavé nicneříkající instrukce, jak je důležité mít plyn na podlaze v závodních hrách a krýt údery v bojovkách. Pokud si o ně nenapíšete, netiskneme návody na zoufalé hry, které nemá smysl hrát. Slibujeme, že ani jediný čtvereční centimetr nepřijde vniveč.**

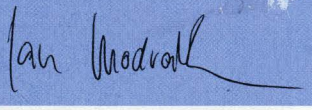
# Editorial

Je to tady! Konečně jsme se dočkali „ostrého" pokračování *Resident Evil*! Museli jsme si sice vytrpět své (copak to několikaleté čekání, to bychom přežili, ale ta muka, když se na GameCube objevil už začátkem roku...), ale vše zapomenuto - *Resident Evil 4* konečně vychází a dělá své sérii čest. Abychom byli upřímní, jinak jsme moc potěšeni novými hrami nebyli. Na to, že je konec října, jsme čekali podstatně lepší sestavu - dobré hry tu samozřejmě jsou (*Sly 3*, *Suffering 2*, *Total Overdose*), ale chybí více skvostů, na které jsme v předvánočních měsících zvyklí už řadu let. Ještě že těsně před Vánocemi vychází ještě jedno číslo TipStationu, kde se dočkáte všech podstatných návodů včetně *Ratchet: Gladiator*, *From Russia With Love*, *Prince of Persia: Two Thrones*, *King Kong* a dalších.

Začátkem září jsme se dočkali přenosné verze PlayStation a s tím souvisí také velice důležitá změna v TipStationu - zatímco v tomto čísle jsme prozatím zpracovali pouze speciální dvoustranu s přehledem cheatů a několika tipy pro PSP hry, do budoucna plánujeme v případech nejzajímavějších titulů i návody. Zatímco u některých titulů asi není nutné se ptát (návodu na *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* se pochopitelně dočkáte v příštím čísle), obecně bychom uvítali váš názor - máte PSP, plánujete její koupi, nebo o ní zatím vůbec neuvažujete? Chcete, abychom psali návody na důležité hry, nevadí vám, pokud to budeme dělat, nebo proti tomu naopak důrazně protestujete? Dejte nám vědět - na adrese redakce, e-mailem nebo na webových stránkách.

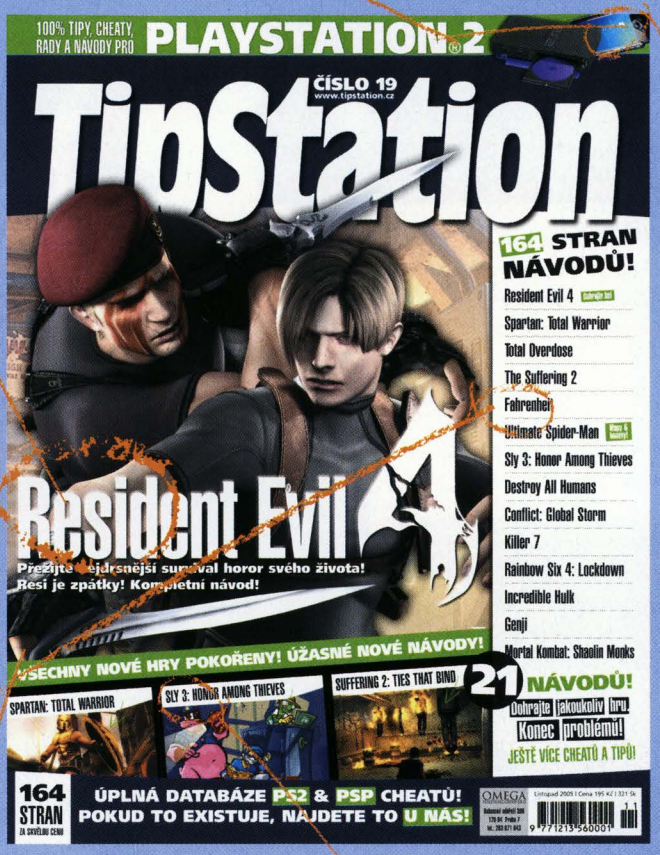
A teď už se pusťte do čtvrtého *Resiho*...

**Jan Modrák**
**Šéfredaktor**



**STRANA 18**
**Hlavním návodem tohoto čísla je pochopitelně *Resident Evil 4*! Na deseti stranách se dozvíte v úplném průvodci vše, co potřebujete pro úplné dokončení hry. Bonusy vám ale představíme až příště...**

**STRANA 147**
**PSP je tady a TipStation to nemůže ignorovat! Přinášíme vám kompletní přehled všech cheatů na první hry a navrch ještě několik užitečných tipů. Na kompletní návody (včetně *GTA*!) si budete muset počkat do příště!**




**STRANA 97**
**Máte rádi adventury? Pak vám vřele doporučujeme Fahrenheit, jednu z nejlepších a nejsvěžejších dobrodružných her posledních let. Kompletní návod vás provede celou náročnou hrou!**

**STRANA 118**
**Jeden z nejrozsáhlejších návodů v historii TipStationu! *Sly 3* je ale špičková plošinovka a zaslouží si pozornost všech, kdo ji dosud přehlíželi na úkor *Ratcheta* a *Jaka*. Tuhle špiónskou plošinovku si nenechte ujít.**

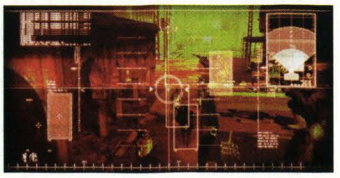
# MGS4 ODHALEN!

**PRVNÍ INFORMACE A JEDINEČNÉ OBRÁZKY!**

Konečně pro vás máme první zprávy *Metal Gear Solid 4*, jehož podtitul zní „*Guns of The Patriots*". Hra se bude odehrávat ze všech dílů „nejpozději" (tedy i po *MGS2*) a s velkou pravděpodobností v ní bude jako hratelná postava Naked Snake. Vrací se také stařík Otacon a v prvních záběrech jsme viděli rovněž zajímavého nového nepřítele v podobě velkého mecha s organickýma nohama.

Kojima řekl, že chce, aby byl nový *Metal Gear* „přirozenější", což umožní zejména schopnosti nové generace PlayStation (výrazy obličejů a těla, díky kterým už nebude třeba vykřičníků nad hlavami). Obrázky ostatně hovoří samy za sebe - datum vydání nebyl zveřejněn, ale TipStation ho odhaduje na konec roku 2007!

Máte-li přístup na internet, trailer si můžete stáhnout na adrese http://www.konami.jp/gs/kojima_pro/japanese/mgs4_04.html. Je to skutečná lahůdka!



# PSP SE ZLEPŠUJE!

**Nová verze firmware pro PSP!**

Součástí evropské verze PSP je už od launche demo disk s firmware ve verzi 2.0, který přidává „staré dobré" PSP několik nových vlastností včetně zabudovaného webového prohlížeče a rozšířené kompatibility s novými formáty hudby a obrázků. Máme-li být konkrétnější, verze 2.0 toho obsahuje opravdu dost - pokud jde o „video", nyní můžete zvolit rozšíření 4:3 (třeba pro nahrávky televizního programu, které jste si uložili na memory stick), můžete přesouvat dopředu a dozadu a můžete přehrávat kvalitnější videa, než je MPEG4. V „hudbě" můžete použít nabídku „opakovat" a je tu podpora formátů M4A a WAV. Obrázky nyní můžete prohlížet i ve formátech TIFF, GIF, PNG a BMP. Hračičky určitě potěší, že si nyní můžete obrázek umístit jako wallpaper (takže se stejně jako na PC objevuje v hlavním menu). Zároveň stojí za zmínku, že nový firmware neumožňuje hrát pirátské verze, emulátory a další amatérské programy, které jste si umístili na paměťovou kartu.

V Japonsku Sony spustila novou službu pro PSP, díky které si můžete přes Wi-Fi stahovat filmy a trailery. Služba nabízí 100 prvních downloadů zadarmo, ale později se musí platit, přičemž tu budou zpřístupněny i populární televizní seriály. Download jedné půlhodinové epizody je pro zajímavost velký zhruba 256 MB. Uvidíme, zda se něco podobného objeví i u nás. Japonští hráči také mají v obchodech k dispozici dlouho očekávanou druhou barvu PSP - vedle černé si nyní mohou koupit bílou verzi, která hodně připomíná iPod. V tomto případě očekáváme, že se bílé PSP (a případně i další barevné verze) brzy objeví i v Evropě, i když pravděpodobně po vzoru PS2 jen v omezených edicích!

Za zmínku ještě stojí, že hackeři už verzi 2.0 prolomili a zpřístupnili tak opět široké veřejnosti řadu podařených emulátorů, amatérských her i pirátských verzí. Jedno důležité upozornění - jednak jde o nelegální činnost, a hlavně si tím můžete přivodit zničení PSP. Na internetu je totiž rozšířeno několik „zaručených receptů", jak umožnit hrát pirátské hry, přičemž řada z nich vymaže důležité soubory operačního systému, což je problém nezvratný! Takže pozor!

## CHEAT!

**Odhalujeme cheaty ve skutečném světě!**

**Cheat: Nick Lesson**

Nachytat na švestkách banku není snadné, ale občas se to podaří. Nick Lesson se živil jako investiční bankéř a pracoval pro britskou banku Barings. Začátkem 90. let uskutečnil několik velmi riskantních investic, kdy prakticky vsadil obrovskou sumu na to, že se přes noc asijské trhy nijak „nepohnou". Bohužel měl velkou smůlu, když brzy ráno 11. ledna 1995 došlo k velkému zemětřesení. Lesson se pokusil ztráty nahradit dalšími riskantními investicemi, nicméně bez úspěchu.

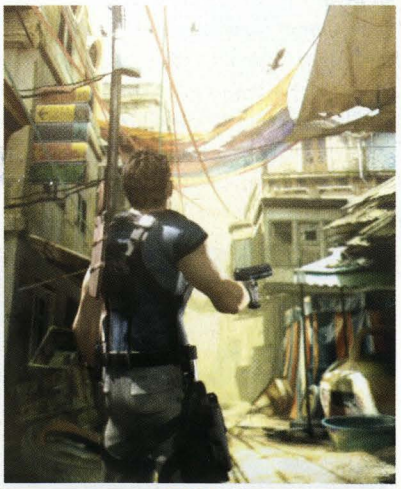
Ztráty dosáhly 1,4 miliardy dolarů, a protože šlo o dvojnásobek obchodovatelného kapitálu společnosti, banka zkrachovala. Lesson byl odsouzen k šestiletému vězení a nyní žije spokojený život. Na základě jeho příběhu vyšla kniha a byl také natočen film Rogue Trader (u nás Makléř) s Ewanem McGregorem v hlavní roli.

# RESI MÍŘÍ NA PLAYSTATION 3

**CAPCOM CHYSTÁ PÁTÝ ZOMBIE ZÁZRAK! CAPCOM CHYSTÁ PÁTÝ ZOMBIE MASAKR**

*Resident Evil 4* teprve dorazil na PS2, a my už vám tu předkládáme první informace o dílu pátém. Capcom nám do redakce poslal pár prvních obrázků hry, kterou pochopitelně vyvíjí pro PlayStation 3. Moc se toho o *Resident Evil 5* věru neví - snad kromě faktu, že v něm narazíme na „opravdové" zombíky místo zmutovaných vidláků ve čtvrtém dílů. I když, pravda je taková, že rozdíl mezi zombies a mutanty asi nebude mít zrovna zásadní vliv na hratelnost.

První zvěsti a nepotvrzené zprávy naznačují, že by *Resident Evil 5* mohl obsahovat návrat Leona a Ashley do Washingtonu DC. Dvojice dokonce měla své okolí kontaminovat virem. Poslední novinky z velké prezentační akce, kterou Sony pořádala před měsícem v Japonsku, nicméně naznačují, že bude nový díl snad ještě větším odklonem od posledních dílů série *Biohazard* (tak zní japonský název pro *Resident Evil*) a hlavním úkolem tentokrát nebude nerovný boj, ale prosté přežití! Hra pochopitelně využije veškeré možnosti a schopnosti, které nabízí PlayStation 3 - každý výklenek, kout a malý koutek bude nádherně vykreslený tak, aby vám poskytl možnost skrýt se před hordou rychle se pohybujících nepřátel. Pokochejte se prvními obrázky - více informací najdete v 11. čísle PLAY.



# TIPS EXPRESS

**Sedm stran záchranných tipů a cheatů.**
Pokud tu není vaše oblíbená hra, dejte nám vědět!

## Mortal Kombat: Shaolin Monks

**Co takhle nějaké postavy a fatality? Berete?**

ODEMKNUTÍ POSTAV PRO VERSUS MODE

### Johny Cage

Wu-Shi Academy - druhý chrám. Po uhašení chrámu bude animace s Kung Laem, Liu Kangem a Johny Cagem. V ní uvidíte minci v rozbořeném domě za Johny Cagem. Do něj se dostanete ze střechy domku pod ním.

### Kitana

Evil Monastery - venkovní část. Ve zničené místnosti, kde se naučíte Multality, vyskočte z prvního schodu na rozbořenou stěnu nalevo a doběhněte si pro červený symbol.

### Reptile

Living Forrest - velký vodopád. Nechejte sochy oživnout a zbavte je štítu. Nalákejte je k levému okraji placu oddělenému od vchodu vodou a hoďte kamenného válečníka na sloup za vodou (pravá část obrazovky, špatně viditelná). Tak zastavíte vodu a v lokaci s jezírkem si můžete vyzvednout Secret.

### Baraka

Soul Tombs - červená cesta, místnost s balkonem. Po shození sochy sejděte schody a přeskočte na malou plošinu. Z ní pak naslepo skočte dlouhým skokem do protějšího rohu místnosti.

### Sub-Zero

Wasteland - krvavé jezero. Po přeplutí k hradu jděte k soše lva nalevo. Šikmo přeběhněte po stěně a dostanete se na záda lva, na kterém leží jingjang.

### Scorpion

Foundry - první místnost. Proběhněte kolem savepointu do chodby, ve které se na vás vyřítí dva střelci s kušemi. O kus dál po levé straně bude z prkenného bednění prosvítat světlo, znamení další cesty. Použijte nepřítele k proražení si cesty a jako odrazový můstek na lávě.

### FATALITY

Fatality lze aktivovat stunerem (L1), pokud máte plný ukazatel krve, a zadáním příslušné kombinace znaků. Pokud je fatalita zadána poprvé, uloží se do seznamu fatalit. Pro Multality a Brutality je potřeba mít zaplněných více dílků krve. Za zabití pomocí Multality nebo Brutality nedostáváte žádný zkušenostní bonus, pouze energii. Na některé hráče fatality použít nejdou (např. Shadow Priest).

| | Liu Kang | Kung Lao |
|---|---|---|
| | ↓, ←, ↑, →, □ | →, →, →, →, □ |
| | ←, ↑, ↑, →, □ | ↑, ↑, ↑, →, □ |
| | ←, →, ↓, ↓, □ | ↑, ↑, ↑, ↓, □ |
| | ↓, →, ←, ←, □ | ←, →, ←, ↓, □ |
| | ↑, →, ↓, ←, □ | ←, →, ←, ←, □ |
| | ←, ←, ←, □ | ↑, ↑, ←, ↑, □ |
| | ←, ↑, →, ↑, □ | ↑, ↓, ↑, →, □ |
| | ↓, ←, →, □ | →, →, ↑, ↑, □ |
| | Multality | ←, ↑, →, →, □ |
| | ↑, ↓, ↑, ↓, △ | Multality |
| | ←, →, ↑, ↑, △ | ↑, □, ↓, ←, △ |
| | Brutality | ←, □, □, ←, △ |
| | □, ↑, ↓, ↓, →, ○ | Brutality |
| | | ←, ←, ↑, ↑, ○ |

| | | |
|---|---|---|
| Baraka | ↓, ←, →, →, □, | ←, ←, ←, ←, □, |
| Johnny Cage | ↓, ↓, →, →, □, | →, →, →, →, □, |
| Kitana | ←, ←, →, →, □, | →, →, →, →, □, |
| Reptile | ←, →, ←, ↓, □, | ←, ←, ←, ↓, □, |
| | ↑, ↑, →, ←, □, | |
| Sub Zero | →, ↓, →, →, □, | ←, ←, ↓, →, □, |
| | →, →, ↓, →, □, | ↑, ↑, ↓, ↑, △, |
| | ↑, ↓, ←, ↑, ○ | |
| Scorpion | ↑, ↑, ↓, ↓, □, | →, ↓, →, →, □, |
| | ↓, ↓, ↓, ↑, △, | →, ←, →, →, ○ |

Pro možnost hraní story módu za Sub-Zera stačí dohrát hru s Kung Laem. Pokud byste chtěli Scorpiona, hrajte za Liu Kanga!

## MALÉ TIPY

### FIFA 06

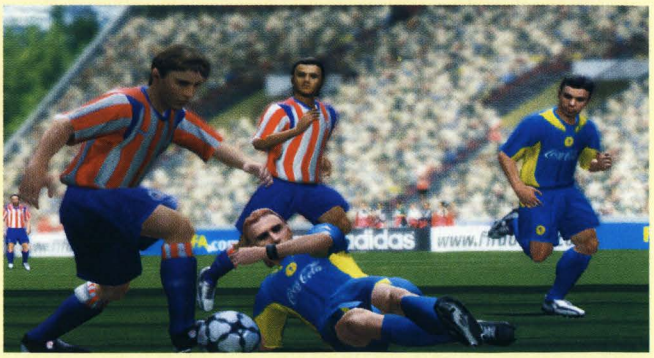
Jděte do Team Squads menu, zvolte nejhorší možnou jedenáctku do základu a budete si daný tým moci vybrat v manažerském režimu, protože už nebude mít 5 hvězdiček. Stačí pak uložit Manager Mode, jít zpátky na soupisku, zvolit původní sestavu a nahrát znovu Manager Mode!

### Sonic Gems Collection

Pro získání hintů nechte každou hru tři hodiny běžet! Nemusíte ji sami hrát, stačí ji nechat běžet. Poté z ní vyskočte, a když se znovu vrátíte, v menu přes R1 si můžete přečíst všechny hinty, které jsou pro danou hru k dispozici!

### NHL 06

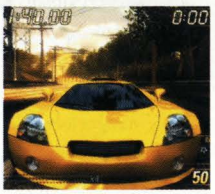
Vytvořte nového hráče a zadejte



# Burnout Revenge

**V návodu najdete úplný seznam všech vozů ve hře, tady jen pro pořádek seznam těch, které si můžete odemknout za konkrétní výkon. V mnoha případech jde o hodně zajímavá auta, takže se to vyplatí!**

| Auto | Jak ho odemknout |
|---|---|
| Black Elite Racer | Získejte Elite Rank 11 |
| Criterion GT Racer | Dokončete White Mountain Challenge skupinu |
| Custom Classic | Dokončete Sunshine Keys Challenge skupinu |
| Dominator Assassin | Mějte save Burnout 3 na memory kartě |
| EA GT Racer | Dokončete Central Route Challenge skupinu |
| Etnies Racer | Dokončete Motor City Challenge skupinu |
| Euro Classic LM | Dokončete Eternal City Challenge skupinu |
| Hot Rod | Dokončete Lone Peak Challenge skupinu |
| Logitech World Racer | Dokončete Rank 10 GP Race |
| Low Rider | Dokončete Angel Valley Challenge skupinu |
| Madden Challenge Bus | Mějte save Madden NFL 06 na memory kartě |
| Nixon Special | Dokončete Eastern Bay Challenge skupinu |
| Revenge Racer | Dokončete hru na 100 % |



# FIFA 06

**Na kolik bodů vás přijdou některé bonusy ve Fan Shopu? A kde na ně ty body vyděláte?**

| Body | Jak ho získáte |
|---|---|
| 1000 bodů | Vyhrajte English Cup |
| 1500 bodů | Vyhrajte F.A. Premier League |
| 500 bodů | Dokončete Underdog úkol |
| 500 bodů | Vyhrajte Football League |
| 2500 bodů | Vyhrajte Football League |
| 1500 bodů | Vyhrajte Scottish Cup |
| 500 bodů | Vyhrajte LDV Vans Trophy |
| 500 bodů | Dokončete Hat Trick úkol |
| 750 bodů | Vyhrajte League Cup |
| 750 bodů | Dokončete „5 minute" úkol |
| 750 bodů | Vyhrajte Scottish Premier League |
| 750 bodů | Vyhrajte Football League Championship |

| Bonus | Kolik stojí |
|---|---|
| Career Teams | Získejte 5000 bodů |
| Classic XI | Získejte 2500 bodů |
| Funny SFX | Získejte 500 bodů |
| Generic Blue Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Brown Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Gold Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Grey Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Orange Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Red Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Silver Football | Získejte 750 bodů |
| Generic Yellow Football | Získejte 750 bodů |
| Manchester United 3rd Kit | Získejte 1250 bodů |
| Overhead camera | Získejte 1000 bodů |
| Player Celebrations Pack 1 | Získejte 1500 bodů |
| Player Celebrations Pack 2 | Získejte 1750 bodů |
| Stadium Pack 1 | Získejte 750 bodů |
| Stadium Pack 2 | Získejte 1000 bodů |
| Stadium Pack 3 | Získejte 1250 bodů |
| Stadium Pack 4 | Získejte 1500 bodů |
| Traditonal Football | Získejte 750 bodů |
| World XI | Získejte 2500 bodů |

jako jeho jméno Wayne Gretzky (včetně velkých počátečních písmen). Všechny jeho statistiky budou na 99!

## Fahrenheit

Jakmile dokončíte hru, zjistíte, že pokud zhlédnete celou závěrečnou animaci až do úplného konce (tedy včetně titulků autorů), dostanete 200 bodů. V menu Chapters toto můžete stále dokola opakovat, až budete mít požadovaný počet bodů.

## X-Men Legends 2

Najdete tu celkem tři bonusové postavy. Deadpoola získáte dokončením hry, Professor X bude váš po pokoření Danger Room misí a Iron Mana získáte trochu složitěji - v každé misi musíte sebrat čtyři světla - po čtvrté části dostanete jeho brnění, po páté přímo Iron Mana!

## Gungrave Overdose

Pro odemknutí všeho musíte dokončit hru na Kick Ass režim, který ale nejprve musíte odemknout - to učiníte tak,

MALÉ TIPY

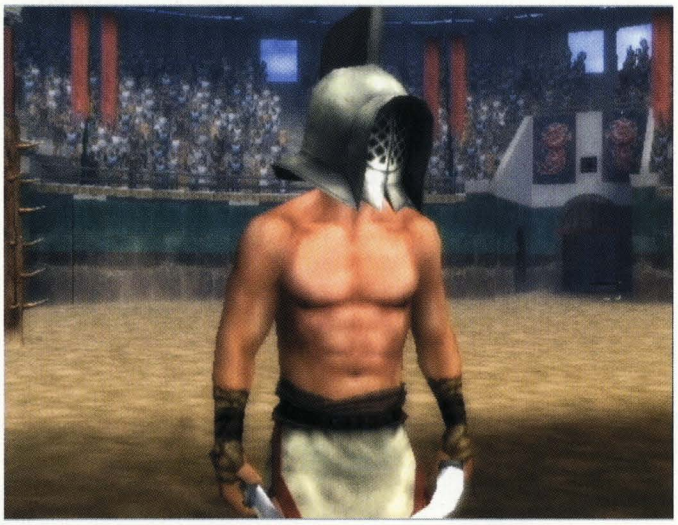
# Colosseum: Road to Freedom

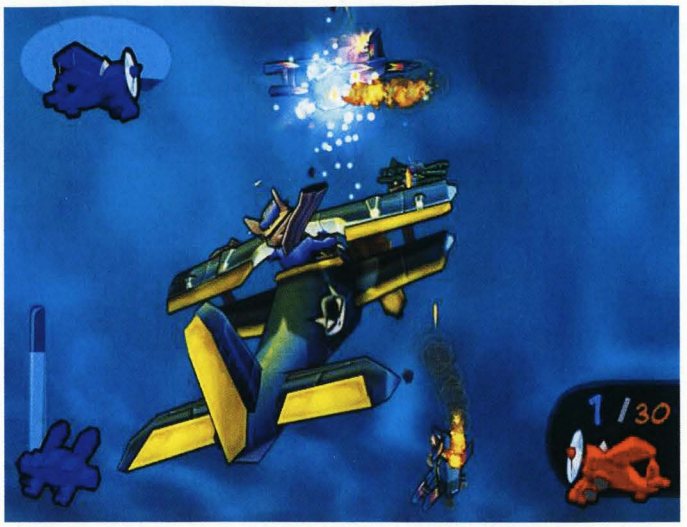
**Návod na tuhle solidní řezačku by byl zbytečný, ale pár tipů se hodí!**

Předně - pokud se vám podaří dokončit celou hru, získáte docela slušné bonusy. Budete si jednak moci zvolit jako svůj domov Řecko nebo Řím, budete si jako svého boha moci zvolit Jupitera a budete si moci zvolit, že jste byl dříve gladiátor, noblema nebo obyčejný voják. Jsou tu ale i další gladiátoři, které můžete získat následujícím způsobem:

## GLADIÁTOŘI

| Postava | Jak ji získat |
|---|---|
| Commodus (Emperor) | Porazte ho v průběhu boje v 48. dni (musíte mít alespoň Rank 3) |
| Commodus (Gladiator) | Prohrajte s ním v průběhu boje v koloseu (Musíte mít Rank 2) |
| Dannaos | Porazte ho v koloseu! |
| Flamma | Porazte ho v koloseu! |
| Hories | Porazte ho v koloseu! |
| Laetus | Porazte ho v průběhu boje v 50. dni (musíte mít alespoň Rank 3) |
| Narcissus (Gladiator) | Porazte ho v aréně Atilius po získání Rank 3 |
| Narcissus (Slave) | Porazte ho v aréně Atilius po získání Rank 2 |
| Nemesis | Porazte ho v koloseu! |
| Sextus | Porazte ho v koloseu! |
| Spiculus | Porazte ho v koloseu! |
| Ursus | Porazte ho v koloseu! |






# Sly 3: Honor Among Thieves

**I v téhle plošinovce je několik zajímavých bonusů!**

Různá „tajemství" se odemknou po dokončení základní hry a také po dokončení mistrových úkolů. Hlavní bonus (tzv. Dimitri video) získáte po úplném absolvování hry na 100 %!

Pro prohlédnutí bonusových videí jděte do menu obrazovky „Beginning of the End". Jinak v zadní části tohoto čísla najdete v Cheateru speciální cheat na létání!

## BONUSY

| BONUSOVÉ CHALLENGE PRO DVA HRÁČE | |
|---|---|
| Biplane Duel | Absolvujte 15 % hry nebo dokončete epizodu 3 |
| Hackathon (Bentley a Penelope) | Absolvujte 25 % hry nebo dokončete epizodu 4 |
| Galleon Duel | Absolvujte 35 % hry nebo dokončete epizodu 5 |
| **BONUSOVÉ FILMY** | |
| Goodbye My Sweet 1. část | Absolvujte 1 % hry (první polovina bonusového videa) |
| Goodbye My Sweet 2. část | Absolvujte 75 % hry (druhá polovina bonusového videa) |
| The Evolution of Sly | Absolvujte 90 % hry („making of" se zajímavým komentářem) |
| Dimitri | Absolvujte 100 % hry (parádní videoklip na skladbu „Dimitri theme") |
| Staff Roll | Dokončete epizodu 6 |

MALÉ TIPY

že hru dokončíte s jakoukoliv postavou na obtížnost Hard. Nic snadného, víme...

### Mortal Kombat: Shaolin Monks

Kromě návodu a výše uvedených rad, jak odemknout postavy a udělat Fatality, tu máme ještě jeden tip. A možná nejhodnotnější. Ve hře je totiž ukrytá celá stará hra *Mortal Kombat II*! Odemknete ji tak, že dokončíte všech 5 Smoke misí!

### Outlaw Tennis

Pro odemknutí speciálního kurtu nazvaného Apocalypse musíte dokončit všech 16 tour režimů. Pro odemknutí kurtu Slaughterhouse musíte dokončit „drill" pro jakoukoliv postavu. Věřte nám, oba kurty stojí za tu snahu!

# Ultimate Spider-Man

**DO NÁVODU SE NÁM NEVEŠLA, MÁME PRO VÁS ALE MAPU S LOKACEMI VŠECH BONUSŮ!**

### Přepněte hrdinu!

Dokončete celou hru a odemkne se vám v pause menu nabídka „Switch Hero". Tato volba vám umožní naprosto kdykoliv přepnout mezi Spider-Manem a Venomem! Jako Venom tu budete mít novou sestavu 18 „závodů" a budete se moci volně pohybovat městem. Jen nezapomeňte, že Venom neustále ztrácí energii - tu doplňujte pojídáním civilistů. A bacha na policajty!

### Obtížnosti

Pro zvýšení „City Event" obtížnosti na Medium musíte získat 10 City Eventů a dokončit „inexpugnable" v šesté kapitole, na obtížnost Hard se dostanete po získání 20 City Eventů a dokončení „Class Trip" v kapitole osmé. Pro odemčení vyšších obtížností v „Combat Tour" musíte dokončit 8 Easy Combat Tours (odemkne se Medium) a dále 12 Medium Combat Tours (odemkne se Hard). Podaří-li se vám splnit všechny Combat Tours na obtížnost Hard, získáte přístup do naprosto šílené obtížnosti Insane.

### Odemknutelné kostýmy

Pro odemknutí bonusových kostýmů ve hře musíte nejprve dokončit hru a poté splnit následující požadavky. I když byste náhodou splnili konkrétní požadavek, kostým nebude odemčen, dokud alespoň jednou hru nedokončíte!

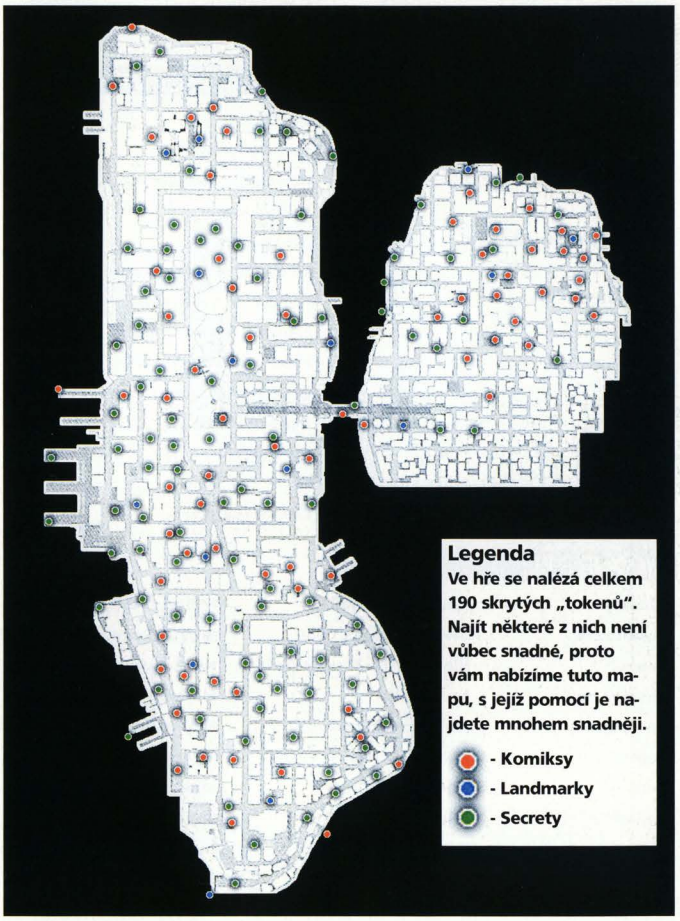
## BONUSY

| Kostým | Tokeny | Combat Toury | City Eventy | Další požadavek |
|---|---|---|---|---|
| Arachnoman | 90 | 36 | 90 | Žádný |
| Black | 190 | 36 | 100 | Získejte medaili v 60 závodech |
| Hoodie | 75 | 32 | 75 | Žádný |
| Peter Parker | 50 | Žádný | 50 | Vyhrajte 5 závodů „Johnny Storm" |
| Wrestling | 30 | Žádný | 30 | Žádný |

## Cheaty

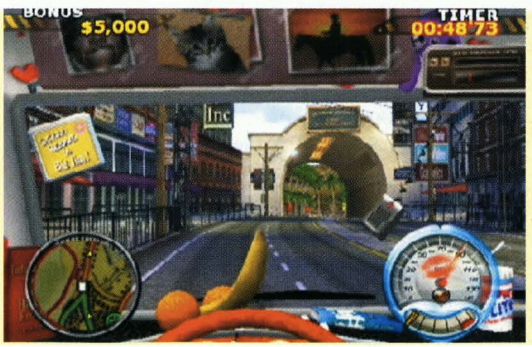
**A na konec pár cheatů pro podvodníky.**

| | |
|---|---|
| **Všechny postavy:** | →, ↓, →, ↓, ←, ←, ←, → |
| **Všechny komiksy:** | ←, ←, → ←, ←, ←, ←, ↓ |
| **Všechny obrázky:** | ↓, ↓, ↓, ←, ↓, ←, ←, ← |
| **Všechny landmarky:** | ←, →, ↓, ←, ↓, ←, →, ← |




## Big Mutha Truckers 2

V hlavním menu najeďte na položku Trial by trucking, stiskněte trojúhelník a objeví se cheatové menu! Nyní zadejte například kód BIKERS pro cyklisty, COPS pro poldy, CASH pro 115 tisíc, NODAMAGE pro nesmrtelnost, BRIDGE pro odemknutí všech mostů, NOCOPS pro úplnou absenci policie, MISSIONS pro odemknutí všech misí a nebo GALLERY pro aktivování všech obrázků v galerii.

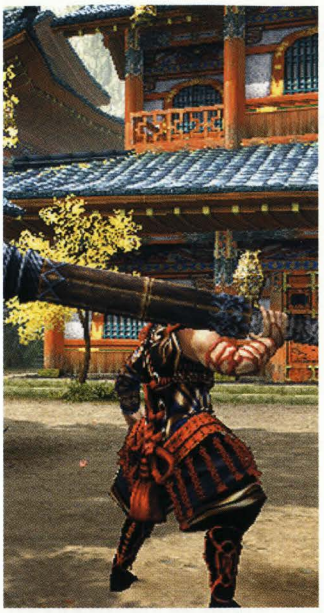



## Formula One 2005

Ve hře je ukrytý speciální okruh! Ne, bohužel to není Brno, a už vůbec to není dálnice D1. Je to jeden rovinkový okruh umístěný do Ameriky. A jak ho odemknout? Jednoduše - získejte samé zlaté medaile

# Genji

**Vynikající adventure si zaslouží pozornost. Přinášíme nejen návod, ale také tipy a bonusy!**



### Obtížnosti

Dokončíte-li hru na normální obtížnost, odemknou se vám dva nové režimy hry. Začnete-li hrát novou hru, budete moci začít Normal Mode, Difficult Mode (obtížnější verze) nebo Continue Mode (hrajete s předměty a levely z vaší předchozí hry).

### Energie

Chcete-li doplnit svou energii, použijte kousky Essence of Amahagane. Jako postranní efekt je kromě zvýšení statistik vaše energie plně doplněná, takže pokud máte málo energie, prostě zvyšte o jeden level svou statistiku health (s použitím třech Essence of Amahagane).

### Speciální předměty

Kovář ve hře je schopen vytvořit pro vás speciální zbraně a brnění - děje se tak ale jen na zvláštní objednávku. Než můžete takovou objednávku učinit, musíte mu přinést potřebné předměty. Abyste je získali, musíte nejprve úspěšně dokončit Kamui attack proti nepřátelskému bossovi. Většina nepřátel má unikátní předmět, který odhodí - snažte se úspěšně překonat všechny bosse s Kamui attack - jen tak získáte všechny jejich speciální předměty kvůli kování!

Jakmile předměty získáte, vraťte se ke kováři a zvolte obrazovku Special Order - při postupném sbírání speciálních předmětů se vám odemykají další možné bonusové zbraně či brnění. Zde je úplný seznam předmětů, které můžete odemknout, společně s věcmi, které k jejich výrobě potřebujete.

HODNOSTI

| PŘEDMĚT | BOSS (ÚROVEŇ) |
|---|---|
| Broken Sword | Samurai boss (1) |
| Hoe Goblin's Gauntlet | Moritoshi (1) |
| Nue's Claw | Nue (1) |
| Steel Gauntlet | Moritoshi (1) |
| Sleeve of a Large Armor | Semi-Boss Samurai (1) |
| Feather of Yatagarasu | Yatagarasu (2) |
| Jeweled Sword of Gold | Yatagarasu (2) |
| Piece of Divine Stone | Possessed Shrine (2) |
| Ornamental Club | Possessed Shrine (2) |
| Claw of Raiju | Raiju (3) |
| Crystal Ball | Kuyo (3) |
| Giant Evil Bone | Kuyo's Monster (3) |
| Cursed Gauntlet | Moritoshi (3) |

HODNOSTI

| POSTAVA | JMÉNO PŘEDMĚTU | NUTNÉ ČÁSTI | ATK/DEF |
|---|---|---|---|
| Yoshitsune | Sword of Nue's Claw | Broken Sword / Nue's Claw | 35 ATK |
| Benkei | Blade of the Thunderbolt | Nue's Claw / Hoe Goblin's Gauntlet | 74 ATK |
| Yoshitsune | No Shield | Sleeve of a Large Armor / Feather of Yatagarasu | 53 DEF |
| Yoshitsune | The Crimson Sword | Broken Sword / Feather of Yatagarasu | 50 ATK |
| Benkei | Heaven's Chain | Sleeve of a Large Armor / Piece of Divine Stone | 90 DEF |
| Benkei | Ogre's Iron Club | Steel Gauntlet / Piece of Divine Stone | 80 ATK |
| Benkei | Demonbane | Ornamental Club / Crystal Ball / Cursed Gauntlet | 111 ATK |
| Benkei | Floating Cloud | Giant Evil Bone / Nue's Claw / Claw of Raiju | 122 ATK |
| Yoshitsune | Lightning Sword | Jeweled Sword of Gold / Claw of Raiju / Claw of Raiju | 75 ATK |

# SUPER MONKEY BALL DELUXE

**Jen pár filmečků a režimů - jak je odemknout?**

### Bonus

Jak ho odemknout

### Ultimate režim

Dokončete Challenge Mode na Beginner
Advanced i Expert

### Závěrečný film

Dokončete Story Mode

### Unlock movie 1

Dokončete první svět ve Story Mode

### Unlock movie 2

Dokončete druhý svět ve Story Mode

### Unlock movie 3

Dokončete třetí svět ve Story Mode

### Unlock movie 4

Dokončete čtvrtý svět ve Story Mode

### Unlock movie 5

Dokončete pátý svět ve Story Mode

### Unlock movie 6

Dokončete šestý svět ve Story Mode

### Unlock movie 7

Dokončete sedmý svět ve Story Mode

### Unlock movie 8

Dokončete osmý svět ve Story Mode

### Unlock movie 9

Dokončete devátý svět ve Story Mode

### Unlock movie 10

Dokončete desátý svět ve Story Mode

TIPY

v Timed Test Session režimu.

## Ghost In The Shell

Ve hře jsou k dispozici vyšší obtížnosti - celkem nezvykle jich je dokonce sedm a odemykáte je pomocí získaných bodů. Nejsnazší Very Hard získáte za pouhých 15 tisíc, nejdražší Champion vás přijde na 120 tisíc. Doporučujeme využívat multiplikátoru bodů, bez něj to nebude snadné!

## Juiced

Chcete-li odemknout všechna auta v režimu kariéry, musíte jezdit zhruba 3 až 4 měsíce bez toho, abyste přeskočili jediný závod. V režimu custom musíte porazit všechny arkádové série včetně Extreme Nitrous. A v režimu arcade je to nejjednoduš-

# We Love Katamari

**Také milujete Katamari?**

Na tuhle kouzelnou „logickou" hru se nám návod do TipStationu nevešel - ono ji také moc lidí nezná a nehraje. Což je ale obrovská chyba, je to totiž po nějaké době hra svěží a originální. Tak alespoň pár rad a bonusů.

### TIPY

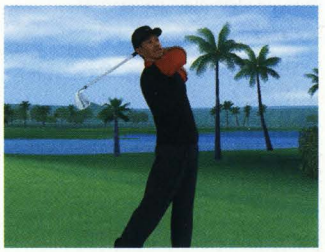
- Pokud se musíte otočit do opačného směru, používejte manévr pro rychlou otočku. Zvolíte-li zpětný chod nebo běžnou rotaci o 180 stupňů, bude pohyb mnohem pomalejší ve srovnání s rychlou otočkou, kdy stisknete tlačítko a okamžitě můžete „koulet" opět dopředu.
- Dashing, nebo-li dočasné zrychlení, je vhodné na „nudných" rovinkách a rovných prostranstvích. Některá zvířata také chtějí zmizet v okamžiku, kdy se k nim přiblížíte. Pokud použijete Dash, pak je „seberete" dříve, než utečou. Pokud ovšem Princ používá Dash v krátké době příliš často, bude unavený a nebude moci pohyb znovu použít, dokud nepřestane malovat.
- Dotyk s objekty, které jsou příliš velké (a zároveň ve velké rychlosti!), může způsobit katastrofu - konkrétně vám mohou odpadnout některé dříve sebrané předměty. Pokud se tak stane a Princ předměty chce znovu sebrat, musí se pro ně vrátit.
- Nikdy se nepřestávejte pohybovat a nikdy nepřestávejte sbírat předměty. Také nesmíte zůstat v jedné oblasti příliš dlouho, protože jiné části obsahují více dalších věcí, které můžete sebrat. Co víc, pokud Princ vybuduje v nových oblastech dostatečně velkou katamari, může se kdykoliv vrátit zpátky a sebrat předměty, které tehdy byly ještě příliš velké. Nezapomínejte, že rychlost vzrůstající velikosti katamari není lineární - čím je větší, tím větší předměty může sebrat, takže její velikost stoupá takřka exponenciálně.
- Určitá zvířata se pokoušejí zaútočit na katamari, obzvláště když je malá. Stejná zvířata ale můžete od určité velikosti „získat". Věřte, že jakékoliv zvíře, které katamari odhodilo, může být sebráno, pokud je stále omráčeno na zemi.
- Startovací místo se v mnoha úrovních mění. Pokud vám to aktuální místo nestačí, klidně misi restartujte (přerušte hru stiskem trojúhelníku a zvolte volbu restart). Královi to rozhodně nevadí.

### BONUSY

Memorial Option - Dokončete hru (tím, že úspěšně dohrajete úroveň Dog's Solar System). Objeví se tato volba, která obsahuje prohlížeč filmečků a přehrávač hudby. Pro odemknutí druhého bonusového filmu dokončete Cousin-Collecting misi.
**Staff Credits Stage** - Dokončete hru a pak si promluvte s dívkou ve žluté košili. Budete moci hrát tuto misi znovu.
**Comet Stage** - Dokončete hru a pak si promluvte s astronautem.
**Cousin-Collecting Stage** - Najděte všechny cousiny a pak si promluvte s klukem ve žluté košili.
**Rose Stage** - Dokončete Cousin-Collecting Stage a pak si promluvte s růží.
**Prohlížení komet** - Po dokončení standardní mise a dosažení high score se přes nebe přežene kometa a objeví se tlačítko. Na Cosmos obrazovce (kam se dostanete odlétnutím do nebe z centrální obrazovky) stiskněte dané tlačítko pro opětovné prohlédnutí komety.

# Tiger Woods 06

**Co takhle pár postav? Několik variant Tigera Woodse? A nebo celé hřiště?**



### HODNOSTI

| HESLO | EFEKT |
|---|---|
| ARNIESARMY | Arnold Palmer |
| THEHAWK | Ben Hogan |
| GOLDENBEAR | Jack Nicklaus |
| FEATHEIRE | Old Tom Morris |
| GOLDENAGE | Tiger Woods v čepici |
| OLDSKOOL | Tiger Woods ve starém ohozu |
| TECHNICOLOR | Tiger Woods s trapným ohozem |
| THROWBACK | Tiger Woods v opravdu starém oblečení |
| IDONTHAVEAPROBLEM | Tommy Black |
| JUSTDOIT | Odemkne všechny sponzorské předměty Nike |
| CLUB11 | Odemkne všechny hole |
| ITSINTHEHOLE | Odemkne všechna hřiště |
| WOOGLIN | Odemkne všechny golfisty |

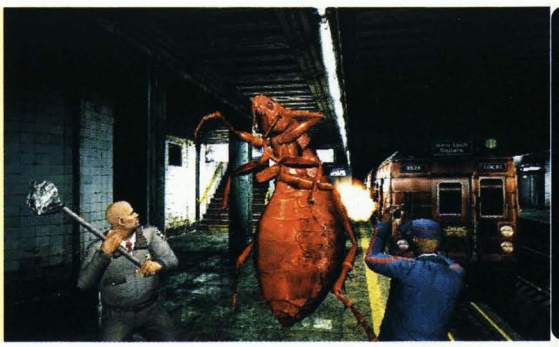
ší. Prostě zadejte heslo PINT.

## Beatdown: Fists of Vengeance

Chcete-li odemknout postavu Normy, musíte ji porazit v každé kapitole, které následují po kapitole „Fatima's Saints". Pokud ji v jakékoliv ze zmíněných kapitol minete (hledat, hledat, hledat!), budete muset začít novou hru!

## Resident Evil Outbreak: File #2

Pokud vás navnadil výčet bonusových kostýmů, nevěšte hlavu - stačí mít dostatečnou sumu kreditů na nákup jednoho a máte vyhráno. Uložte hru, kupte kostým a neukládejte hru. Importujte sestavu do File 1, nahrajte starou hru, importujte File 1 do File 2 a... budete mít kostým i peníze!



# Resident Evil: Outbreak File #2

**Hrajte raději čtyřku, tohle je slabá hra, ale pokud snad toužíte po odemykání...**

## KOSTÝMY

| KOSTÝM | JAK HO ODEMKNOUT | |
|---|---|---|
| Alyssa B | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Alyssa C | Už ho máte | stojí 3000 bodů |
| Alyssa D | Najděte požadované SP předměty | |
| Alyssa E | Dokončete Showdown 1 | |
| Cindy B | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Cindy C | Už ho máte | stojí 3000 bodů |
| Cindy D | Najděte požadované SP předměty | stojí 1000 bodů |
| Cindy E | Dokončete Showdown 2 | stojí 3000 bodů |
| David B (Club Suit) | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| David C | Najděte požadované SP předměty | stojí 1000 bodů |
| George B (Outdoor clothes) | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Jim B (Basketball outfit) | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Kevin B | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Kevin C | Najděte požadované SP předměty | |
| Mark B (Casual outfit) | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Yoko B (Spring Dress) | Už ho máte | stojí 1000 bodů |
| Yoko C (Gym Outfit) | Už ho máte | stojí 3000 bodů |
| Yoko D (Kung Fu costume) | Najděte požadované SP předměty Yoko | |
| Yoko E (Summer Daze Bikini) | Dokončete Showdown 3 | |

## POSTAVY

| POSTAVA | JAK JI ODEMKNOUT |
|---|---|
| Ben Bertolucci | Poté, co všechny desky donesete do hlavní haly, přineste Benovi jakýkoliv film (Marvin jeden položí u vchodu RPD) pro dokončení scénáře |
| Nathan a Samuel | Dokončete „Desperate Times" na režim Hard |
| Rita | Dokončete „Desperate Times" na režim Very Hard |

## BONUSY

| BONUS | JAK HO ODEMKNOUT |
|---|---|
| AIPC Amount Set | Dokončete End Of The Road (5000 bodů) |
| Extra Battle A-1 | Dokončete 2 jakékoliv scénáře (3000 bodů) |
| Extra Battle A-2 | Dokončete 4 jakékoliv scénáře (5000 bodů) |
| Extra Battle A-3 | Dokončete Extra Battle A-2 (10000 bodů) |
| Extra Battle B-1 | Dokončete 3 jakékoliv scénáře (3000 bodů) |
| Extra Battle B-2 | Dokončete 5 jakýchkoliv scénářů (5000 bodů) |
| Extra Battle B-3 | Dokončete Extra Battle B-2 (10000 bodů) |
| Hard Mode | Dokončete End Of The Road (2000 bodů) |
| Infinity Mode | Dokončete všechny scénáře na obtížnost Very Hard (50000 bodů) |
| Nightmare Mode | Dokončete všechny scénáře na obtížnost Very Hard (10000 bodů) |
| Very Hard Mode | Dokončete všechny scénáře na obtížnost Hard (3000 bodů) |

# Urban Reign

**Bojovka s postavami z Tekkena? Jo! A pár jich je skrytých!**

POSTAVY

Je tu několik postav, které postupně v průběhu hry odemykáte. Vždy, když dosáhnete určité mise v režimu Story (viz závorka), zpřístupní se vám určité postavy. Jde o Alexe (67. mise), Chrise (46.), Mushin-Kao & Tin Jiao (99.), Outlawse, Shadow Platoona a Bain & Coopera (70.), Parka (60.) a Westside Gym se Zaps & KG (30.).

DALŠÍ POSTAVY

Je tu také celá řada bonusových postav, které ve hře „hostují". Jde především o Marshall Lawa (vyhrajte v jedné stage ve Free Mode) a Paula Phoenixe (vyhrajte Challenge Mode), devět dalších odemknete při absolvování určité kapitoly s tím, že pro některé postavy musíte ve všech misích dosáhnout hodnocení C, B a někdy dokonce A.

REŽIMY

A to už je maličkost - stačí dokončit základní režim hry Story a automaticky se vám odemknou režimy Challenge a Free. Tak do toho, to vám nějaký čas vydrží...

TIP TIPY

## NHL 06

Podržte L2 při současném pohybu pravou analogovou páčkou poblíž soupeřovy branky. Vypíchnete puk do vzduchu a baseballovou metodou zasunete puk do branky. Jde to nečekaně snadno, je to hodně laciný gól!

## Midway Arcade Treasures 3

Ve hře Rush 2049 existuje speciální Cheat menu. Aktivujete ho stiskem L1 + R1 + ⊡ + ◎. Zde pak můžete jednoduše volit libovolný cheat, aktivovat ho a deaktivovat...

## Gran Turismo 4

Jeden klasický typ, který ale začátečníci možná neznají. Používáte-li automatickou převodovku, ale chcete-li zůstat v daném rychlostním stupni, jednoduše podržte tlačítko R2! Chcete-li lépe projet zatáčku nebo prostě dostat z auta výkon, občas se to hodí.

# 100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN

## VÍCE HER, VÍCE RECENZÍ A VÍCE INFORMACÍ ZA SKVĚLOU CENU

## 11. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI

# HelpStation

**Jsem respektovaný veterán herního průmyslu. Dohrál jsem každou hru** a nyní se léčím z předávkování. Mám spoustu volného času a jsem připraven vám pomoci!
**E-adresa:** tipstation@omegagroup.cz.
**Adresa:** TipStation, P.O.Box 104, 170 04, Praha 7.

## MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Jsem zakyslý v úrovni Farmhouse Liberation. Na farmu útočí příliš mnoho Němců a velmi rychle mne zabíjejí, můžete mi poradit?

**Aleš, přes e-mail**

Doporučil bych sebrat M9 bazuku v přízemí a pokračovat do patra, jakmile se objeví. Pak jdi do stájí a nahoru po schodech doleva, kde jsou nějaké ty medkity - seber si je a vylez z otevřeného okna. Jdi do okna stodoly a seskoč dolů - budeš se nacházet v patře ve stájích. Tady si dej bacha na nepřátele, kteří tě následují, pak seber medkit a další M9 bazuku. Francouzská spojka by už měla být v tuhle chvíli u tebe a použije z okna kulomet, pokud máš tedy alespoň trochu štěstí. Zastřel chudáky pod sebou, a když přijedou tanky, použij na oba bazuku. Zlikviduj zbytky, počkej na posily a... mise končí. Snadné, že?

## GOD OF WAR

Ahoj, zůstal jsem na místě v *God of War* - konkrétně při souboji s tříhlavou hydrou. Dvě hlavy jsem přišpendlil, ale se třetí maxihlavou si neumím poradit a už 5 hodin se pokouším nalézt způsob jak na ni. Je to ta pasáž, kterou předcházel boj proti střílejícím mumiím z luků, ke kterým se dostávám pomocí dřevěné bedny. Díky za pomoc, jsem zoufalý!

**Dan, přes e-mail**

Tak to si dost na začátku a před sebou máš ještě skoro celou hru. Hlavu musíš normálně sekat, a až bude mít málo energie, ukáže se symbol tlačítka. Musíš dané tlačítko stisknout, čímž ji chytíš, a pak budeš rychle mačkat kolečko, čímž jí narazíš hlavu na stěžeň. Opakuj několikrát a je po ní. Hodně štěstí ve zbytku hry...

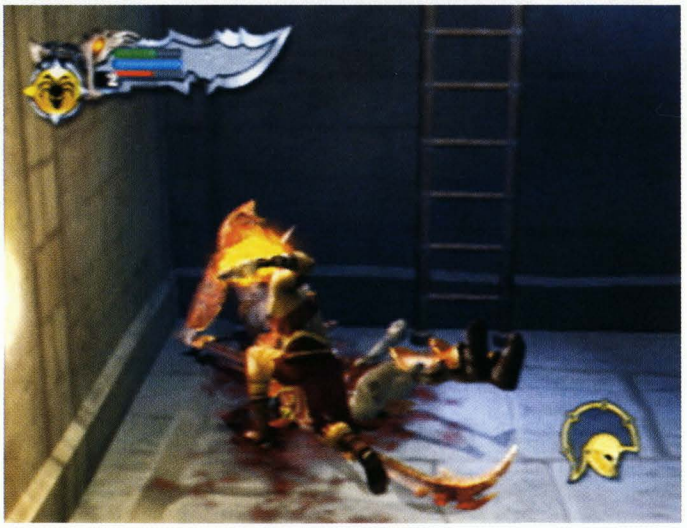
## HAUNTING GROUND

Mám problém v téhle hororovce od Capcomu, a protože ji nikdo v mém okolí nehrál, rozhodl jsem se napsat vám. Jde o šestou kapitolu, kde mám problémy s Lorenzem. Prostě nevím jak na něj, neustále prohrávám. Můžete mi poradit?

**Peter, přes e-mail**

Snad neprozradím moc, že jde o finálního bosse hry. Nezdál se mi příliš těžký a nevím, kde můžeš mít problém, ale zdání někdy klame a občas se vyskytne problém tam, kde ho nikdo jiný nemá (neboj, stává se to i mně). Tak tedy, musíš ho vylákat k okraji jámy tak, aby stál v linii větráku, a přikaž Hewiemu, aby zaútočil. Rychle přeběhni na panel vedle větráku, čímž se větrák spustí a vítr zraní bosse. Tento postup opakuj do té doby, až větrák sfoukne mladého Lorenza do jámy s lávou. Během boje krm Hewieho, kdykoliv bude unavený, ale dej pozor, aby byl boss dost daleko. Až bosse sežehne láva zaživa, vrať se do temné místnosti, kde ulož hru.

Pokračuj chodbou dále a po zhlédnuté animačce se vydej dále chodbou. Budeš pronásledován hořící mrtvolou Lorenza, který si prostě nedá pokoj. Skrč se vždy, když se bude schylovat k výbuchu po celou dobu útěku. Doběhni k zablokovaným dveřím, prozkoumej je a vyšli Hewieho, který je otevře. Utíkej dále jeskyní až do vstupní haly. Až budeš třímat sochu v náručí, zmáčkni nahoru a doleva na šipkách a mačkej všechna tlačítka ostošest. Toliko citace z návodu. Snad ti pomohla, dál už to určitě zvládneš sám, budeš koneckonců jen krůček od finále.



## INDIANA JONES: THE EMPEROR'S TOMB

Hraju si takhle v klídku Indyho, myslím si, že zachraňuju Mai Ying, když se z ní najednou stane děsivý démon. Nevím proč, ale tenhle souboj je prostě moc těžký a nedaří se mi ji zabít. Možná nemám dostatek energie - nemáte nějakou radu?

**Luděk, Liberec**

Samozřejmě je vhodné mít dostatek energie, takže pokud jí máš málo, možná bude lepší vrátit se k dřívější uložené pozici a dostat se k danému místu s lepším stavem zdraví. Samozřejmě, někteří hráči jsou tak lehkovážní, že ukládají celou hru do jedné pozice. Pokud je to tvůj případ, zkus tohle.

Mai Ying útočí energickými koulemi a žlutými démony. Na démony funguje Pa Cheng, zatímco před koulemi musíš uhnout nebo je zblokovat rovněž pohybem Pa Cheng. Největšího majzla si musíš dát na její energický „blast", který nikdy nemine a je hodně efektní. Jediným způsobem jak se před ním ubránit je schovat se za sloup. A právě když tenhle „blast" nabíjí, je ta pravá chvíle jak vyrazit do útoku - je totiž zranitelná! Mrskni na ni pár Pa Cheng, a když se oklepává, hoď ji na orb, který drží draci. Opakuj dvakrát, dokud nejsou všechny orby zničeny. Až se tak stane, Mai Ying bude zachráněna a bude ti hóódně vděčná... tohle jsou chvilky, kvůli kterým stojí za to hrát hry.

## PSP & FILM

Prý lze na PSP přehrávat filmy - bohužel nevím jak na to, rád bych si nějaký svůj film uložil na paměťovku a pak přehrával. Opravdu to jde? Poradíte?

**Julda, přes e-mail**

Jasně že to jde. Nejdříve musíš video, které chceš přehrávat na PSP, převést do formátu MP4. Převaděč nalezneš třeba na stránce http://www.nurs.or.jp/~calcium/3gpp/ (stránka je psaná v japonštině, ale soubor tam lze snadno najít). Po převodu filmu do formátu MP4 připoj PSP přes USB kabel, na PSP najeď do levého sloupce s konfiguracemi a aktivuj USB přenos přes druhou ikonku odshora. Počítač najde nový výměnný disk (u Win 98 by mohl mít problémy). Vstup na disk a v rootu (hned po vstupu na kartu, ne v adresáři PSP!) založ adresář pojmenovaný „MP_ROOT". Vstup do adresáře a v něm založ další adresář se jménem „100MNV01". Poté najeď do nově vytvořeného adresáře a nakopíruj z počítače soubor MP4. Ten by ale prozatím PSP nenašla, proto ho přejmenuj podle klíče MP4V00001.mp4 až MP4V99999.mp4. Takto vytvořené soubory by měla PSP najít a bez problémů přehrát. Další verze firmware budou podporovat více formátů a systém ukládání by se mohl změnit.

Snad to nebylo moc složité, rozhodně to stojí za tu trochu námahy!

## VADNÝ AC ADAPTÉR?

Z reklamy v Blesku jsem se dočetl, že může dojít k problému v případě vadného AC Adaptéru u malé verze PlayStation 2. Vlastním tuto konzoli a vlastním jednu z uváděných sérií (tedy tu, která je prý vadná) a rád bych věděl, zda toto riziko skutečně existuje. Nechce se mi totiž zařizovat výměnu, AC Adaptér zatím funguje bez problémů, tak to snad bude nějaká kachna, ne? Poraďte.

**Honza L., přes e-mail (a další čtenáři)**

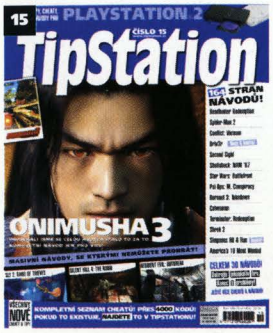
I když skutečné problémy hrozí jen malé části uživatelů, rozhodně bych to nepodceňoval a vadný adaptér si vyměnil. Sony provádí výměnu zdarma, více informací najdeš na stránce www.ps2ac.com, u nás na stránkách www.playstation2.cz nebo telefonním čísle 220311180.

Pokud nevíte, zda vlastníte vadný adaptér, opět navštivte uvedené stránky, kde najdete detailní instrukce. V zásadě to ale poznáte zjištěním přítomnosti dvou identifikačních znaků. Zaprvé písmen HP a zadruhé data výroby (vadné jsou buď 2004.8, 2004.9, 2004.10, 2004.11 nebo 2004.12).

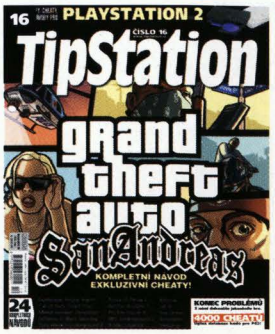
A mimochodem, pokud máte dojem, že jde o pěkný trapas, tak pak máte samozřejmě pravdu. Sony ale není jediná, před nějakým časem postihly naprosto stejné potíže i konkurenční Microsoft Xbox.

# Archiv TipStation

CHYBÍ VÁM NĚKTERÉ ZE STARŠÍCH ČÍSEL? TOUŽÍTE PO NĚJAKÉM NÁVODU? MÁTE PŘÍLEŽITOST ZA VÝHODNÝCH PODMÍNEK DOPLNIT SVOU SBÍRKU...

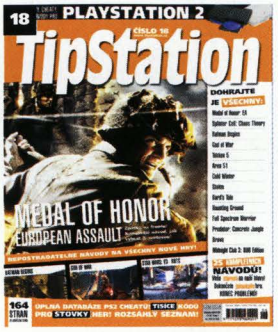



Sly 2 Band of Thieves, Headhunter Redemption, Onimusha 3, Silent Hill 4: The Room, Shellshock Nam 67, Resident Evil Outbreak, Shrek 2, Psi-Ops: Mindgate Conspiracy, Second Sight, Spider-Man 2, WW Zero Ironstorm, Terminator 3 Redemtion, Driv3r, Catwoman, Conflict Vietnam, F1 2004, Burnout 3 Takedown, Richard Burns Rally, Americas 10 Most Wanted, Viewtiful Joe, Star Wars Battlefront, Street Racing Syndicate, Pro Evolution Soccer 3, Simpsons: Hit and Run...




GTA: San Andreas, GoldenEye: Rogue Agent, Prince of Persia: Warrior Within, Call of Duty: Finest Hour, Killzone, Getaway 2: Black Monday, Star Ocean, Tony Hawks Underground 2, Need for Speed Underground 2, Pro Evolution Soccer 4, FIFA 2005, NHL 2005, WRC 4, X-Men Legends, Shark Tale, Ratchet and Clank 3, Incredibles, Jak 3, Sly Cooper 2, Mortal Kombat Deception, Def Jam Fight for NY, Vietcong: Purple Haze, Forgotten Realms: Demonstone

GTA: San Andreas, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Mercenaries, Brothers in Arms, Gran Turismo 4, Project Snowblind, Death by Degrees, Tenchu: Fatal Shadows, The Punisher, LOTR: Third Age, Ghost Recon 2, Ace Combat 5, Obscure, Constantine, Cold Fear, WWE Smackdown vs Raw, Devil May Cry 3, Blood Will Tell, TimeSplitters: Future Perfekt, Driv3r




Medal of Honor: European Assault, Batman Begins, Splinter Cell: Chaos Theory, God of War, Star Wars E3, Tekken 5, Area 51, Cold Winter, Madagascar, Stolen, Bards Tale, NARC, Championship Manager 5, Haunting Ground, Full Spectrum Warrior, Brave, CT Special Forces: Fire for Effect, Enthusia, LEGO Star Wars, Predator, Midnight Club 3, PES 4, Jak 3, Ratchet a Clank: Up Your Arsenal,

## INDEX NÁVODŮ

**Hledáte-li konkrétní návody, zde zjistíte, zda již nebyly v některém čísle otištěny, a popřípadě si můžete dané číslo objednat.**

007: Everything or Nothing - TS13
Ape Escape - TS7
Ape Escpe 2 - TS10
Area 51- TS18
Auto Modellista - TS10
Batman Begins- TS18
Baldur's Gate: Dark Alliance - TS6, TS13
Bards Tale- TS18
Beyond Good and Evil - TS12
Blade 2 - TS8
Bloodrayne - TS11
Brave- TS18
Broken Sword 2 - TS7
Broken Sword: The Sleeping Dragon - TS12
Brothers in Arms - TS17
Burnout 2: Point of Impact - TS9
Burnout 3 Takedown - TS15
Call of Duty: Finest Hour - TS16
Castlevania - TS13
Celebrity Deathmatch - TS12
Cold Winter- TS18
Colin McRae 3 - TS9
Colin McRae Rally 4 - TS12
Commandos 2 - TS7, TS8
Conflict Desert Storm 2 - TS12
Conflict Vietnam - TS15
Crash Bandicoot - TS7
CT Special Forces: Fire for Effect- TS18
Dark Chronicle - TS11
Def Jam Vendetta - TS11
Delta Force: Urban Warfare - PSM55, TS8
Deus Ex: The Conspiracy - TS7
Devil May Cry 2 - TS10
Devil May Cry 3 - TS17
Dino Crisis 1 - TS11
Dino Crisis 2 - TS11
Drakengard - TS14
Driv3r - TS15, TS14
Duke Nukem: Time to Kill - TS8
Dynasty Warriors 4 - TS11
Enter The Matrix - TS10, TS11
Enthusia Professional Racing- TS18
Euro 2004 - TS14
F1 2002 - TS7
Fallout: Brotherhood of Steel - TS14
Ferrari F355 Challenge - TS8
FIFA 2003 - TS9
FIFA 2004 - TS12
FIFA World Cup 2002 - TS7, PSM53
Final Fantasy 4 - TS7, PSM54
Final Fantasy 5 - TS7, PSM53
Final Fantasy 6 - TS6
Final Fantasy 10 - TS7
Final Fantasy X-2 - TS13
Forbidden Siren - TS14
Formula One 2003 - TS11
Formula One Arcade - TS8, PSM56
Freedom Fighters - TS12
Freekstyle - TS8
Front Mission 3 - TS8
Full Spectrum Warrior- TS18
Futurama - TS11
Getaway 2: Black Monday - TS16
Getaway - TS10
GT4: Prologue - TS14
GTA: San Andreas - TS16
GTA: Vice City - TS14
Ghost Recon: Jungle Storm - TS14
Ghosthunter - TS14
GoldenEye: Rogue Agent - TS16
God of War- TS18
Grand Theft Auto 3 - TS7, TS13
Grand Theft Auto: Vice City - TS9, TS10
Great Escape - TS12
Half-Life - TS6
Harry Potter 2 - TS9, PSM60
Harry Potter and the Prisoner of Azkhaban - TS14
Haven - TS10
Haunting Ground- TS18
Herdy Gerdy - TS6
Headhunter Redemption - TS15
Hitman Contracts - TS14
Hitman 2: Silent Assassin - TS9
Hogs of War - TS11
Championship Manager 5- TS18
Indiana Jones and The Emperors Tomb - TS12
I-Ninja - TS13
Incredibles - TS16
Italian Job, The - PSM57, TS12
Jak 2 Renegade - TS12
Jak 3- TS18
James Bond 007 in Nightfire - TS9
Judge Dredd: Dredd vs Death - TS12
Charlies Angels - TS11
Chase The Express - TS6
Kill.Switch - TS13
Killzone - TS16
Kingdom Hearts - TS9, TS10
Legacy of Kain: Defiance - TS13
LEGO Star Wars- TS18
LMA Manager 2002 - TS7
Lilo and Stitch - TS8
LOTR: Third Age - TS17
Lord of the Rings: Two Towers - TS9, TS12
Madagascar- TS18
Mace Griffin Bounty Hunter - TS12
Mafia - TS13
Manhunt - TS12
Max Payne 2 - TS13
Maximo - TS6
Maximo vs. Army of Zin - TS13
Medal of Honor: European Assault - TS18
Medal of Honor: Frontline - TS7
Medal of Honor: Rising Sun - TS12
Men in Black 2 - TS8
Mercenaries - TS17
Metal Gear Solid - TS12
Metal Gear Solid 2 - TS6
Metal Gear Solid 3: Snake Eater - TS17
Midnight Club 3: DUB Edition- TS18
Minority Report - TS10
Mission Impossible: Operation Surma - TS13
Mortal Kombat: Deadly Aliance - TS10
Moto GP 3 - TS10
NARC- TS18
NBA 2003 - TS9
Need for Speed: Hot Pursuit 2 - TS9
Need For Speed Underground - TS13
Next Generations Tennis - TS8
NHL 2003 - TS9
NHL 2004 - TS12
No One Lives Forever - TS7
Onimusha 2 - TS9
Onimusha 3 - TS15
Panzer Front Bis - PSM51
Parasite Eve 2 - TS12
Pitfall - TS13
Primal - TS10
Prince of Persia: Sands of Time - TS12
Prince of Persia: Warrior Within - TS16
Prisoner of War - TS8
Predator Concrete Jungle- TS18
Pro Evolution Soccer - PSM51
Pro Evolution Soccer 2 - TS9
Pro Evolution Soccer 3 - TS12, TS13
Pro Evolution Soccer 4 - TS16, TS18
Project Snowblind - TS17
Project Zero - TS10
Project Zero 2: Crimson Butterfly - TS14
Psi-Ops: Mindgate Conspiracy - TS15
Punisher - TS17
Rainbow Six 3 - TS13
Ratchet and Clank - TS9
Ratchet and Clank 2 - TS13
Ratchet and Clank 3 - TS16
Ratchet a Clank: Up Your Arsenal- TS18
Rayman 2: The Great Escape - TS7
Rayman Rush - TS7, PSM52
Red Card - TS8
Red Dead Revolver - TS14
Red Faction - TS6
Red Faction 2 - TS9
Resident Evil - TS10
Resident Evil 2 - TS6, TS7
Resident Evil 3: Nemesis - TS10
Resident Evil Code X: Veronica - TS11
Resident Evil: Dead Aim - TS11
Resident Evil Outbreak - TS15
Return to Castle Wolfenstein - TS11
Rocky - TS9
Silent Hill - TS9
Silent Hill 2: Directors Cut - TS10
Silent Hill 3 - TS11
Silent Hill 4: The Room - TS15
Sims - TS11
Second Sight - TS15
Secret Weapons Over Normandy - TS13
Serious Sam: Next Encounter - TS14
Shellshock Nam 67 - TS15
Shrek 2 - TS15
Sly Racoon - TS10
Sly 2 Band of Thieves - TS15
Smash Court Tennis - TS7
Smash Court Tennis Tournament 2 - TS14
SOCOM: US Navy Seals - TS11,
SOCOM 2: US Navy Seals - TS13
Soldier of Fortune Gold - TS8
Sonic Heroes - TS13
Soul Calibur 2 - TS12
Spider-Man: The Movie - TS7
Spider-Man 2: Enter Electro - PSM58, TS11
Splinter Cell - TS10
Splinter Cell: Chaos Theory- TS18
Splinter Cell: Pandora Tomorrow - TS14
Spyhunter 2 - TS13
SSX3 - TS12
Star Wars: Bounty Huter - TS10
Star wars: Clone Wars - TS10
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith- TS18
Star Wars: Phantom Menace - TS7
State of Emergency - TS6
Stolen- TS18
Stuntman - TS8
Suffering - TS14
Sum of All Fears - TS12
Syphon Filter 1, 2, 3 - TS11
Syphon Filter: Omega Strain - TS14
SWAT: Global Strike Team - TS13
Tekken 4 - TS8, TS9
Tekken 5- TS18
Terminator 3 Redemtion - TS15
Thing, The - TS8
This is Football 2003 - TS9
This is Football 2004 - TS13
The Getaway: Black Monday- TS18
The Sims: Bustin Out - TS13
TimeSplitters 2 - TS8, TS9
TOCA: Race Driver - TS8
Tomb Raider 1 - TS11
Tomb Raider 2 - TS6
Tomb Raider 3 - TS7, TS8
Tomb Raider 4 - TS10
Tomb Raider: Angel of Darkness - TS11
Tomb Raider: Chronicles - TS11
Tomorrow Never Dies - TS8
Tony Hawks 3 - PSM57
Tony Hawks 4 - PSM61, 62
Tony Hawks Underground 2 - TS16
Transformers - TS14
True Crime: Streets of LA - TS12
Turok Evolution - TS8
Van Helsing - TS14
Virtua Fighter 4 Evolution - TS11
War of the Monsters - TS10
Warhammer 40,000: Fire Warrior - TS12
Way of the Samurai - TS8
Way of the Samurai 2 - TS14
World is Not Enough, The - TS8
WRC3 - TS12
X-Men: Volwerines Revenge - TS11
XIII - TS13

## ARCHIV PLAY & TIPSTATION

Pro objednání čitelně vyplňte veškeré údaje a zaškrtněte příslušná čísla. Cena TipStationu je 150 Kč (do 7. čísla jen 70 Kč), cena PLAY je 85 Kč (poštovné 55 Kč, při objednávce nad tři kusy zdarma). Zásilka bude zasílána dobírkou (doporučené zaslání lze dohodnout telefonicky). Kupon zašlete na adresu Omega Group, P.O.BOX 104, Praha 7 170 04. Časopisy lze také objednat na adrese. www.tipstation.cz.

- ☐ TIPST. 4
- ☐ TIPST. 12
- ☐ TIPST. 14
- ☐ TIPST. 15
- ☐ TIPST. 16
- ☐ TIPST. 17
- ☐ TIPST. 18
- ☐ PLAY 1
- ☐ PLAY 2
- ☐ PLAY 3
- ☐ PLAY 4
- ☐ PLAY 5
- ☐ PLAY 6
- ☐ PLAY 7
- ☐ PLAY 8
- ☐ PLAY 9
- ☐ PLAY 10
- ☐ PLAY 11

**Jméno:** _____ **Město:** _____

**Ulice:** _____ **Telefon:** _____

**PSČ:** _____ **Podpis:** _____

# Hráči, pozor!

## Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**. Zájemci o předplatné TipStation ze Slovenska se mohou o aktuálních cenách informovat na níže uvedených telefonních číslech.

Předplatné je nutné zaplatit složenkou typu C na adresu:

**Čeští předplatitelé:**
SEND Předplatné, P.O.BOX 141, 140 21 Praha 4
(tel.: 225 985 225, e-mail: ludek@send.cz)
Na stejnou adresu prosím zasílejte kopii složenky.

**Slovenští předplatitelé:**
Mediaprint-Kapa Presse Grosso, P.O.BOX 183,
Vajnorská 137, Bratislava, PSČ 830 00
(tel.: 004212/ 4445 8821,
e-mail: predplatne@abompkapa.cz).

# Roční předplatné jen za 585 Kč!
# Čtyři čísla za cenu tří!

# Resident Evil 4

**Kultovní série si zaslouží příkladnou pozornost,** a tak vám přinášíme úplný návod na deseti stranách.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PLAY 12

Událost desetiletí! Další Resident Evil - tady je jakékoliv přesvědčování o kvalitách hry zbytečné. Bomba! Že jsme se ale načekali, že?

Předtím, než začnete hrát, musím upozornit na pár zajímavostí. Ve hře se poprvé objevuje granát (výbušný, oslepující a zápalný), který se dá sice dobře zpeněžit, ale je naprosto bezkonkurenční obranou, pokud ho mrsknete do houfu nepřátel. Nejsilnější je výbušný, po kterém většinou zůstane jen hromada věcí na zemi. Zápalný granát se dá použít hlavně ke zpomalení nepřátel, ale zvyšuje šanci na mutaci. Oslepující granát se ve hře až tak moc dobře použít nedá, ale má schopnost zabít lezoucí parazity (u jednoho bosse udělá skvělou neplechu :-). Další věcí, kterou potřebujete vědět, je, že k ukládání není potřeba žádná páska do stroje ani nic podobného, takže ukládejte, co to jde. Dále je dobré se zmínit o tom, že věci v některých bednách jsou náhodně generované, tzn. že když vám z beden vypadnou třeba peníze, zkuste načíst hru a třeba budete mít štěstí na munici - ta se nedá koupit a peněz máte ke konci hry víc než dost. Nová věc je i žlutá květina, zvětšující hranici maxima energie. Kombinací s červenou a zelenou kytkou využijete její potenciál naplno. Energii můžete zvýšit jak Leonovi, tak Ashley. Spoustu munice můžete ušetřit, pakliže budete nepřátele omračovat (střelíte nebo seknete je do hlavy, hodíte na ně oslepující granát) a dorážet je kopancem. Později ve hře bude Leon umět přehoz, kterým snadno rozlousknete nepřátelům hlavu jak ořech. Stejně účinná strategie je i prostřelení kolen a následné dořezání na zemi. Na případné další zajímavosti budu upozorňovat přímo v návodu. Ještě jedno upozornění. Kvůli prostoru a částečně náhodnému výskytu věcí budu popisovat lokace pouze důležitých předmětů, zbraní a žlutých květin. Na soupis pokladů, popis miniher a speciální mise s Adou si musíte počkat do příštího čísla.

### 1-1

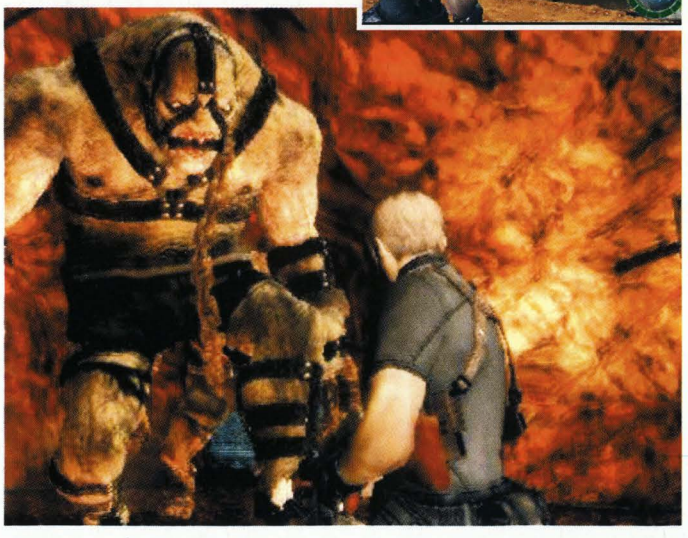
V klidu doběhněte do nedalekého domu a pokuste se promluvit s jeho obyvatelem. Ten nemá na konverzaci náladu, takže ho radši sejměte. Po filmečku a rozhovoru s operátorkou vyběhněte schody. Proskočte oknem a zbavte se trojice útočníků.

Dodávka, která vrazila do vašeho auta, uvolnila cestu do vesnice. Zanedlouho narazíte na první psací stroj a znamení nebezpečí. Pokaždé, když na něj narazíte, buďte obzvlášť opatrní. Buď můžou být na zemi pasti na medvědy, nebo plastické trhaviny, popřípadě vám na hlavu někdo hodí balvan. Potkáte vlka chyceného do pasti, když mu pomůžete, pomůže později on vám. Cesta vás dovede až do vesnice.

Po rozhovoru se přikraďte k vesnici a dalekohledem zmonitorujte situaci. Přímou konfrontaci na otevřeném prostranství nedoporučuji, proto se pokuste proběhnout na cestu napravo od stájí směřující do kopce k zavřené bráně. Schovejte se v domku a pižlejte vesničany kudlou do obličeje, hned jak vlezou do dveří. Potom je dobře mířenou otočkou sejměte. Za nějaký čas odvolá zvon vesničany a vy budete mít klid na průzkum vesnice. V jednom z domů najdete brokovnici a granát a v bedně za stájí s krávou žlutou květinu. Pokud už nemáte co sebrat, můžete se vydat na farmu cestou za kostelem.

Další psací stroj najdete v domku nalevo. V této mapě začíná postranní úkol hledání modrých medailonů. Zde jich naleznete sedm, ale nemusíte se bát, pokud jste nějaký nenašli, protože se sem později vrátíte i s mapkou jejich rozmístění. Odejděte bránou na jihovýchodě.

Zase ta značka signalizující past. tentokrát to bude utíkání před balvanem. Až ho na vás svrhnou, začněte rychle mačkat akční tlačítko a po uběhnutí určité vzdálenosti se vám objeví kombinace tlačítek, kterou uskočíte před kamenem. Pakliže zmáčknete něco jiného nebo pozdě, je po vás. Proběhněte tunelem a pozorně se dívejte do domu před vámi. V něm jsou dva chlápci s dynamitem, což je pro vás novinka. Nejlepší způsob, jak se jich zbavit, je přímý zásah do hořícího dynamitu. Při cestě ke vzdálenějšímu domu si dejte pozor na nastražená železa. Psací stroj nepoužívejte, je to zbytečné. Zničte výbušniny nastražené v chodbě a v obýváku odsuňte skříň u zdi. Nyní už jen stačí otevřít bouchající almaru na konci tajné chodby.



**1-2**

Hned na úvod budete muset uhnout nabroušené sekyře vašeho kata. Za domem narazíte na kupce, který vás bude provázet až k samému závěru hry. Od něj dostanete mapku modrých talismanů, které jste hledali na farmě. Pokud obchodníka zabijete, nebudete mít do konce hry u koho nakupovat zbraně a vylepšovat si je. Pokud chcete, uložte si hru a vyjděte před dům.

Musíte doufat, že máte dost munice na zlikvidování všech nepřátel, zvlášť těch s dynamitem. Když se postavíte dobře, můžete všechny zvesela vykosit na schodišti skopáváním do propasti, což má ale za nevýhodu to, že nebudete moci po nich sbírat munici. Až trochu prořídne atmosféra, vydejte se na kopec, odkud běhali vesničané. V truhle naleznete levou půlku emblému. Seskákejte dolů k domku s bránou po pravé straně. Ta se dá odemknout pouze kompletním emblémem. V nedalekém domku naleznete druhou žlutou květinu. Po seběhnutí malého kopečka dorazíte k domku, na jehož střeše bude v bedně druhá polovina emblému. Při vkládání do brány musíte nejdříve spojit obě poloviny emblému.

Jděte po cestě k domu a vstupte dovnitř. Proskočte oknem do místnosti, kde se budete muset vypořádat s vrhači dynamitů a nastraženými železy. Odtud vede cesta do podzemí. Pokud chcete, hupsněte do vody a ulovte si rybu (ta ale zabírá skoro celý inventář). Po žebříku z podzemí se dostanete na denní světlo.

Dejte si pozor na pasti a zamiřte k domu na kopci. Tady narazíte na první puzzle ve hře. K jeho vyřešení stačí otočit kouli nahoru a doleva. V pokoji si ze stolku vezměte klíč se symbolem Insignie a odejděte druhými dveřmi.

**1-3**

Jestli chcete vidět starou známou Adu, vraťte se do pokoje. Potom seběhněte schody a vydejte se ven před dům. Připravte si brokárnu na chlápka s motorovkou. Zabíjet ho sice nemusíte, ale pokud se k vám dostane, rozseká vás jak mixér Horsta Fuchse. Navíc za jeho zabití dostanete cenný rubín. Prostřílejte se až do vesnice sousedící s farmou a najděte dveře se stejným znamením, jako je na nalezeném klíči.

Za zamčenými dveřmi bude savepoint, pokud nepotřebujete, hru si neukládejte. Druhé dveře vedou do podzemí, ze kterého vás cesta vyvede na hřbitov u kostela. Postřílejte vidláky a oběhněte kostel. Trochu složitější puzzle má řešení 3, 3, 3, 4, 4, 4, 3. Po získání kamene se dejte cestou vedoucí k útesům. Pokud jste neprošvihli některý z talismanů, měli byste mít už všechny. Dveřmi na konci cesty se dostanete do arény plné vran. Granátem nebo brokárnou udělejte genocidu a posbírejte si penízky. Ty můžete vzápětí utratit u kupce, ke kterému se jde po malém schodišti vedoucím z rozcestí. Pokud si nechcete uložit hru nebo vyprázdnit inventář, odejděte dveřmi na východě.

Zase si zatrsáte s Rolling Stones. Projití bažin je trochu komplikovanější kvůli posilám, které přiběhnou na pomoc, ale pokud máte pár granátů navíc, vyřešíte situaci docela rychle. Po proběhnutí močálu už zbývá jen mapa s jezerem. Na rozcestí odbočte vpravo a v malém baráčku při cestě si z bedny vezměte žlutou kytku.
V domku u jezera si uložte hru a nasedněte na člun. Jezděte po jezeře, dokud se nespustí animace.

**Boss - The Big Fish**

Na rybičku se musí harpunou. V lodi jich máte neomezené množství, můžete si házet, jak je libo. Ryba vás bude za sebou tahat na špagátu a snažit se vás setřást. Hned zezačátku se musíte se člunem vyhnout kládám a pak už můžete začít lovit Moby Dicka. Občas se ryba potopí a pokusí se vás převrhnout nárazem zespodu. Vyhnout se tomu dá tak, že zatočíte na nějakou stranu a vyhnete se jí. Zřídka se stává, že najednou monstrum zmizí a vy zůstanete stát uprostřed jezera. V této situaci postupujte následovně. Čekejte, dokud se ryba neobjeví, popřípadě hra neukáže šipkou její pozici, a pak se snažte zasáhnout harpunou parazita v její tlamě. Pokud vás převrátí a ocitnete se ve vodě, začněte co nejrychleji bušit do akčního tlačítka a nepřestávejte, dokud nebudete v bezpečí - nebo mrtví. Jako poslední vtípek od tvůrců budete muset přesekat lano omotané okolo nohy.

**2-1**

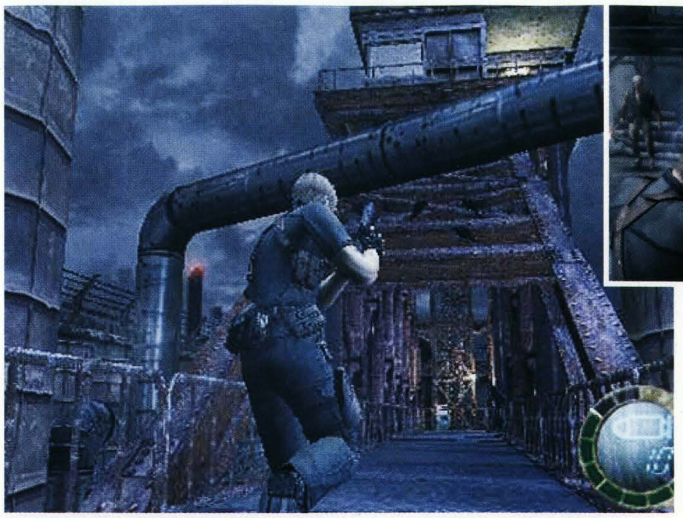
Odteď se budete ve hře setkávat s nepřáteli napadenými parazity ve druhém stádiu. Pokud zabijete člověka, na hlavě mu občas vykvete kytička - nebo parazit. Střílet do těla je od té chvíle naprosto zbytečné, střílejte přímo do parazita, jinak se ho nezbavíte. Když by na vás šlo více lidí s parazity, použijte oslepující granát, který parazity okamžitě zabije. Nesnažte se frajeřit a sekat do Plaga nožem, jinak vás v lepším případě sekne, v horším rovnou probodne nebo vám třeba ukousne půlku těla.

Po sesbírání věcí vyjděte před dům a naskočte do lodi. Jeďte rovně a po chvíli uvidíte známé modré světlo. Tunelem se dostanete k obchodníkovi, u kterého se povaluje hromada munice. Pakliže máte místo v inventáři a dost trpělivosti, můžete si na jezeře trochu přivydělat rybolovem.

Na straně ostrova, kde jste začínali, projděte dveřmi a jděte po cestě ke stavidlu. Přeskákejte na druhou stranu a slaňte se ze srázu dolů. Vylezte na hlídkovou věž (jejímu obyvateli se to asi nebude líbit) a z ní sestřelte tři bedny, po kterých pak přeskákejte na druhý břeh. Na další věži je ovládání stavidla, které odkloní tok potoka. Jděte do chodby za vodopádem a ze dveří na jejím konci si vezměte artefakt. Další dveře, které objevíte, vedou k lodi a tou se dostanete k obchodníkovi z konce první kapitoly. U něj si uložte hru a vydejte se na cestu ke kostelu.

**Boss - El Giante alias Skalní trol alias Otesánek.**

Obr nedisponuje přílišnou rychlostí ani inteligencí, zato je silný a může vás



solidně potrápit. Pokud jste na začátku hry pomohli vlkovi z pasti, přiběhne a pomůže vám. Sice nebude cvalíka nijak zraňovat, ale odláká jeho pozornost od vás a vy budete moci nerušeně střílet. Nejvhodnější zbraň je brokovnice, protože na obra byste spotřebovali minimálně tři zásobníky, než by padl na zem. Jak ho dostanete na kolena a vyleze mu ze zad parazit, utíkejte k němu a vyskočte mu na záda. Hra vám ukáže tlačítko, kterým bude Leon sekat do parazita (je pokaždé jiné, a pokud omylem zmáčknete špatné tlačítko, obr s vámi vytře slepičince). K zabití bude třeba složit příšeru asi třikrát a pak padne. Dostanete z něj odměnu 15 000. Další žlutá kytka na vás bude čekat ve vozíku u skály.

Tak, vražte artefakt do dveří kostela a vejděte dovnitř. Na levé straně bude žebřík vedoucí do patra. Po lustrech přeskákejte na druhý konec místnosti a pohrajte si s panelem ovládajícím projektor. Vaším úkolem je sestavit trojici světel tak, aby spojené odpovídaly předloze. Poté, co se vám to povede, máte cestu k prezidentově dceři volnou. První část kapitoly ukončíte odchodem z kostela.

### 2-2

Další inovace. Od této chvíle ručíte za Ashley. Pokud zemře nebo vám ji nepřátelé unesou, skončili jste. K její ochraně vám pomůžou různé schovky, do nichž můžete mladou dámu schovat (upozorním na ně). V některých obzvláště rušných mapách, kde není žádná bedna na schování, vám nezbude nic jiného než Ashley zaparkovat v rohu a krýt ji vlastním tělem. Nezapomeňte průběžně zvyšovat kamarádce život žlutou květinou.

Vyjděte ven z kostela a po animaci střelte do naloženého vozíku u kostelní brány. Ten vám dokonale pročistí cestu a pak můžete bezpečně projít až do vesnice. Ve vesnici vylezte na zvonici a přikažte Ashley, ať zde počká. Vystřílejte vesničany, zneškodněte pasti ležící na cestě a skočte pro prezidentovu dceru (musíte ji chytit do náruče. ach, jaká romantika. Vydejte se na farmu.

Zaparkujte Ashley v bedně u vchodu a jděte pročistit cestu. Zase jsou tu nastražené pasti, tak do nich nevlítněte. Tentokrát budete odsud odcházet druhou branou než předtím (je bedněná). Zavolejte si Ashley, až bude vzduch čistý, a vysaďte ji. Ona vám pak bránu z druhé strany otevře. Další mapa je cesta vedoucí okolo prodavače přes provazový most k osamělému domu.

Příchod do domu bude trochu rušný. Zabarikádujte okna policemi a v rychlosti si posbírejte věci. Snažte se společně s Luisem držet spodní patro co nejdéle a pokuste se vyvarovat střelby do kámoše (jinak se naštve a sejme vás). Většina vesničanů bude mutovat, takže si je držte co nejdál od těla. Nejlepší pozice je na schodišti, kde na vás můžou pouze zespoda. Zatím. Až vás Luis pošle nahoru, utíkejte tam a snažte se skopávat žebříky přistavené k oknům. Pokud byste se na to vykvákli, mohlo by vám být až nepříjemně horko. Občas vám Luis hodí na zem munici podle nálady. Útok skončí po pár minutách.

### 2-3

Poblíž Merchant bude výklenek s pákou. Nyní si můžete vybrat, zda chcete jít levou, nebo pravou cestou. Pakliže chcete sbírat všechny vzácné předměty ve hře, musíte projít obě.

### Levá cesta

Tato lokace je jednodušší na projití, ale delší na napsání. Ihned po příchodu pošlete Ashley schovat se do železné bedny u cesty. Vystřílejte nepřátele v mapě, vylezte na ochoz a seskočte do plácku uprostřed. Spustí se animace, po které vás začnou pronásledovat dvě babky s motorovkami. Pakliže se zbavíte ostatních chlápků běhajících po zdi, neměl by být problém je zlikvidovat sestřelováním ze žebříku. Z jedné krasotinky s motorovkou (třeba má inzerát na rande.cz) vypadne klíč. Tím odemknete dveře z plácku, kde vás napadli vesničani, a doběhněte na konec cesty. Pokud máte u sebe Ashley, pošlete ji do bedny. Sejměte poslední nepřátele a společně s prezidentovou dcerou odejdete pryč velkými červenými dveřmi.

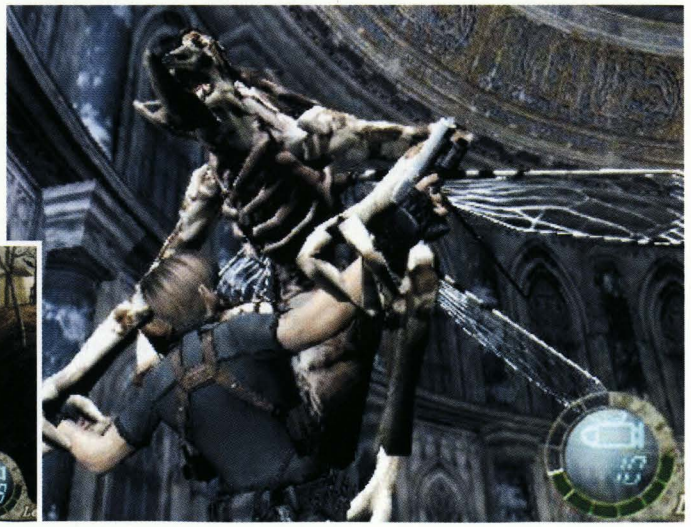
### Pravá cesta

Jděte po cestě, dokud se neobjeví El Gianto. Ashley vás upozorní na kámen na skále zachycený prkny. Pokuste se ho umístit obrovi na hlavu, nebo alespoň před něj, abyste získali čas. Nožem zničte řetězy a vykopněte dveře do druhé části této mapy. V jednom ze trojice domků bude klíč, který potřebujete k útěku. „Odemkněte" i další dveře, a pokud obra nechcete zabít (dostanete 15 000) můžete odemknout poslední dveře a utéct pryč.

Zde se cesty opět spojují. Velká vrata u mostu jsou pro vás zatím neprůchozí, vrátíte se sem později. Vyběhněte na kopec a nasedněte na lanovku. Z druhé strany budou jezdit nepřátelé házející srpy, ty sestřelujte přednostně a z konstrukce po levé straně budou na váš koš skákat nepřátelé snažící se vás poslat na dlouhý let do propasti. Po dojetí do stanice se vydejte po železných schodech dolů a po chvíli doběhnete ke kupci. Uložte si hru, jestli chcete, a jděte dál po cestě. Dorazíte ke stodole, ve které se odehraje další souboj s bossem.

### Boss - Bitores Mendez

Buďte připraveni hned zezačátku na interaktivní animaci. Pokud nebudete



dostatečně rychlí, okamžitě bude po vás. S tímto bossem jsem bojoval několikrát a našel jsem dvě dle mého názoru přijatelné varianty jak bojovat. První forma bosse je snadno zabitelná střelením do červeného barelu stojícího na zemi. Pokud ještě přidáte granát, nebudete škodní. Tak se zbavíte první formy jednoduchým způsobem. Druhá možnost pro otrlé je ta, že vylezete po žebříku na horní balkon a schováte se za nákladní výtah nahoře. Pistolkou pak můžete prostřelovat skrze výtah do Mendeze a on bude jen stát a bezmocně po vás máchat pařáty.

Druhá forma je o trochu rychlejší a nejúčinnější na ní je brokovnice. Mendez se k vám bude přibližovat přeskakováním po trámech a při dostatečné vzdálenosti se vás pokusí bacit svým pařátem. I teď je jistější být na balkoně a používat metodu vystřel a uteč.

Až mutanta skolíte, seberte si oko, které z něj vypadne, a peníze. Před odchodem si ještě stodolu prohledejte. Na balkoně napravo nezapomeňte sebrat žlutou květinu. Po návratu ven na čerstvý vzduch se k vám automaticky připojí Ashley a společně s ní se můžete lanovkou vrátit na kopec. Odemkněte mosaznou bránu u mostu podstřelením skleněného oka a vstupte do ní. V této lokaci se možná trochu zapotíte. Tak především se pokuste, máte-li tu možnost, sejmout vidláka v autě, které se na vás z kopce vyřítí. Pokud zlikvidujete řidiče příliš pozdě, rozmačká vás autem napadrť. Likvidací auta ještě vše nekončí. Rychle utíkejte na kopec, protože jinak vás sejme banda vesničanů, co přijde stejnou bránou co vy. Můžete je postřílet, nebo jim utéct. Je to jen na vás.

**3-1**

Dokupte si u Merchant výbavu, hlavně pušku se zaměřovačem. Jestli ji doposud nemáte, bude od této chvíle hra o trochu těžší, ale stále je dost příležitostí k našetření peněz. Vyběhněte schody a dveřmi projděte na nádvoří s přední bránou.

Utíkejte po cestě ke kašně, kterou vzápětí sejme katapult. Pokud máte sniperku, odprásknete obsluhu katapultu, jinak vám nezbude nic jiného než proběhnout mezi střelami. Utíkejte rovně a vyběhněte schodiště. Zatím tu Ashley nechejte, než se vám podaří zbavit se obsluhy katapultu napravo. Pak rychle přeběhněte až pod stěnu a sejměte nepřátele nad bránou. Utíkejte k věži s velkým otvorem v zemi. Z místnosti s okénkem sejměte poslední nepřátele u katapultu, ze sudu si vezměte žlutou kytku, zavolejte Ashley k sobě a schovejte ji ve věžičce. Pak pákou vysuňte dělo nahoru a vystřelte z něj. Společně s Ashley doběhněte prostřelenou bránou ke kupci a pak projděte dveřmi do foyer. Zde vás bude čekat puzzle na bázi emblémů z RE 1. Ze stěny si vezměte platinový meč, společně s Ashley vyběhněte do patra (stejnými dveřmi jako vy přijde i parta bubáků a mohli by ji unést) a přehoďte platinový a zlatý meč. Tak se odkryjí tajné dveře a budete moci jít dál.

Po skončení animace s Luisem nechejte Ashley, kde je, a utíkejte rovně. Za dveřmi na vás bude číhat hromada nepřátel, ale dá se jich rychle zbavit rozstřelením sudu napravo. Prosekejte se až do poslední místnosti na konci koridoru a z bedny si vezměte klíč od hradní brány. Vraťte se k Ashley, odemkněte bránu a vejděte do hradu.

Představí se vám hradní pán Salazar (to je ten prcek :-). Uložte si hru a nechte zde Ashley. Potom se vydejte dveřmi u savepointu. Jděte stále rovně k místnosti s ohni, u které najdete v bedně žlutou kytku a z obrazu si vezměte klíč od vězení. Okolo toho jste před chvílí šli. Pokud jste si předtím neuložili hru, udělejte to. Odemkněte vězení a seběhněte po schodech dolů. V cele bude zamčen chlápek s drápy (prozatímně ho označíme jako Voldo). Jděte k němu POMALOU CHŮZÍ, a až se probere, tak zase pomalu vycouvejte. Princip celého souboje je jednoduchý. Slepá bába reaguje na jakýkoliv zvuk a ihned zaútočí na místo, odkud zvuk vzešel. Jediné zranitelné místo je parazit na jeho zádech. Pokud se netrefíte, pomalu odejděte o kus dál, ale v žádném případě neběhejte. Souboj není až tak těžký, jak se zdá, jde jen o to přijít na správné načasování. Po zabití Volda přehoďte páku v cele a vydejte se do chodby, ve které jste sebrali klíč od vězení. Ohně jsou nyní vypnuté, takže můžete doběhnout až k masivním dveřím, kterými společně s Ashley projdete.

Místnost, do které jste právě vstoupili, je asi nejtěžší část třetí kapitoly. Ihned po vstupu utíkejte s Ashley napravo a nechejte ji stát na místě. Půjde na vás hromada sektářů a po jejich likvidaci přiběhnou další. Až bude vzduch čistý, seberte Ashley a utíkejte ke schodišti. Pod ním bude místnost, ve které umístěte Ashley na jednu kostku a sami se postavte na druhou. Vysune se ovládání schodů, ke kterému se musíte prostřílet přes hordu nepřátel - pokud byste zůstali stát v místnosti, začali by sem skákat nepřátelé otvorem ve stropu. Po spuštění schodů vyběhněte nahoru a Ashley vás upozorní na kliku na balkoně. Vysaďte ji nahoru a snažte se ji ochrá-

nit před nepřáteli. Ti budou napadat i vás. S puškou by to mělo být snadné udělat, ale zvládl jsem to i s automatem (a raketometem :-). Až Ashley vysune oba mosty, doběhněte pro ni a společně přeskákejte na druhý konec bazénu. Za velkými dveřmi vás bude čekat kupec a střelecká minihra. Jednoduše jděte stále rovně, dokud se nespustí filmeček.

### 3-2

Konečně jste se zase zbavili Ashley. Vstupte do dveří napravo a po žebříku slezte do kanalizace. Setkáte se s novou vysoce nebezpečnou příšerou. Hlavní je vědět, že je neviditelná a lze ji lokalizovat pouze podle slin, které jí lezou z tlamy a svítících očí. Jak se jednou dá do pohybu, je velmi obtížné ji sejmout a zastavit lze jen brokovnicí nebo magnumem (nebo raketometem, ten mam já :-). Proběhněte kanálem až do vězení se zatopeným východem. V jedné z cel napravo bude u mrtvoly žlutá kytka. Jděte po cestě nalevo do kontrolní místnosti a vypusťte vodu ze zatopené nádrže. Vraty v nádrži doběhnete až do chodby s pastmi. Pasti snadno proběhnete a po chvíli se dostanete na balkon haly, kde končila minulá úroveň.

Teď si pořádně vychutnejte popravu sektářů. Největší sranda je pochopitelně s granátem, ale ani brokovnice není k zahození. Někteří jedinci se pokusí utéct, pakliže je nezabijete okamžitě. Až si pohrajete se zakuklenci, přeskákejte po lustru na levý balkon a po něm přeběhněte směrem ke kupci a po dalších lustrech přeskákejte zpět na první balkon. Přehoďte páku a otevřou se vám mříže u obchodníka. Jestli chcete, uložte si hru a odejděte dveřmi nad schodištěm.

Proběhněte dvojicí pokojů do velkého sálu s vázami a sochami a rychle se zbavte nepřátel. Projití této místnosti se dá považovat za puzzle, takže dělejte přesně to, co budu popisovat. Jděte do dveří vedoucích na schodiště a vyběhněte po něm do druhého patra. Zde po balkoně doběhněte k dalším dveřím. Až skočíte na plácek u dveří, objeví se znovu chlápek v červeném. Teď máte šanci se ho jednou provždy zbavit. Pokud se vám povede ho zabít, seberte mu jeho klíč a odejděte do galerie. Pakliže se vám to nepovede a uteče vám, NEPRONÁSLEDUJTE ho a namísto toho seskočte z balkonu dolů. Tím ho odříznete a on se nebude moci dostat do přízemí, kde by aktivoval těžký kulomet a s největší pravděpodobností by vás zabil. Když ho takto překvapíte, je jednodušší ho zabít a získat tak klíč od galerie. Až ho budete mít, můžete se jít vypořádat s dalším puzzle. Pořadí, v jakém se obrazy otáčejí, je 4, 3, 1, 2. Po stisknutí OK se vám ukáže další cesta.

Znovu se shledáte se Salazarem. Nejdříve odrazte útočníky s kosou a po nich lukostřelce. Občas se objeví dvojice maníků s raketometem a zranění, které způsobují, je dost velké. Až budete mít volné ruce, stiskněte tlačítko u bílých dveří na balkoně zakrytých mříží. Deaktivuje se bezpečnostní systém. Po stranách haly jsou dvoje dveře. Jedny vedou na schodiště, kde najdete žlutou kytku, a druhé dveře ukrývají tlačítko, které vysune lávku k truhle uprostřed místnosti. Po stisknutí tlačítka a vyjití z místnosti budete vejrat do dvojice pacerfaustů, takže zcepenění na místě asi nebude ta nejlepší obrana. Z této haly se dostanete vylovením artefaktu z bedny a odchodem do zahrady bílými dveřmi.

Opět se vám ozve skrček Salazar. Do zahrady budete muset chtě nechtě pro dvě poloviny emblémů. Obě půlky naleznete v kašnách. Po celou dobu vás budou nahánět hafani napadení parazitem, před kterými se nedá nikde schovat. Před ochodem bludiště prohledejte, hlavně kvůli žluté květině. Nakonec spojte oba díly emblému a vložte ho do dveří na balkoně.

### 3-3

Tato úroveň bude krátká, zato nijak jednoduchá. Druhými dveřmi v pokoji se dostanete do jídelny plné předmětů. U přepážky pro obsluhu cinkněte na zvonek a následně rozstřelte flašku v obraze. Před vstupem do nově otevřené místnosti se vyzbrojte granátem nebo brokovnicí a uzdravte se. Pochopitelně že se jednalo o past. Až za vámi sklapne mříž, vyřítí se na vás hromada nepřátel a do klece k vám skočí i Voldo. Rychle mrskněte granát mezi mnichy venku a zničte brokovnicí zámek. Pak jen stačí vykopnout dveře a získáte výhodu většího prostoru. Zabijte nepřátele a odejděte dveřmi v místnosti.

V tomto obraze jednoduše seskočte dolů a na mechanismu u brány přehoďte páku. Vysune se vám most, po kterém můžete přeběhnout. Pakliže byste před dveřmi zaběhli do místnosti napravo, můžete si přilepšit raketometem (pokud máte místo, tak si ho určitě vezměte a šetřete na bosse). Za chodbou s merchantem kapitola končí.

### 3-4

Jděte na plošinu uprostřed místnosti a sestřelte trojici ocelových pásů držících Ashley (s klidem se to dá zvládnout i pistolí). Až bude slečinka volná, budete ji muset chránit, aby ji zakuklenci neodtáhli, a zároveň je zabíjet. Zabitím chlápka v červeném získá Ashley klíč a bude moci utéct.

Nyní vás bude čekat krátká hra za Ashley. Nemáte u sebe žádnou zbraň a jediná věc, kterou můžete použít k obraně, je petrolejová lampa, kterých je jen šest, ale k zabití stačí dva přesné zásahy. Věci sebrané

s Ashley pak automaticky dostane Leon.

Ve výklenku naproti savepointu si seberte žlutou kytku a jděte do dlouhé haly. Zde můžete otevřít klikou bránu, a pokud by se vám nepovedlo zabít druhého týpka, je možnost ho zavřít za bránou v první místnosti. V druhé místnosti je brána, kterou otevřete otáčením klikami po levé i pravé straně. Za bránou budou dvoje dveře, ale vás v tuto chvíli zajímají ty napravo.

Podlezte pod stolem nalevo od dveří a stiskněte další tlačítko. Z krbu si vezměte desku a stiskněte tlačítko. Odsuňte skříň naproti dveřím ukrývající třetí tlačítko. Stiskněte ho a cesta dál bude volná. V následující chodbě s hromadou brnění utíkejte až do rozsáhlé místnosti, ve které vás bude čekat puzzle. Očíslujte si pozice na podstavci od jedné do devíti tak, jak jdou po sobě (bude to vypadat jako klávesnice na mobilu :-). Kombinace pozic, na které musíte kliknout, je 4, 7, 8, 9, 6, 3, 2, 1, 4, 7, 8, 9. Pokud jste postupovali správně, bude puzzle skoro hotové - stačí jen přidat desku z krbu.

Po zkompletování celé skládačky se otevře tajná místnost. Z busty si seberte artefakt a poté, co se otočí stěna, vylovte z truhly další. Nyní se vydejte na cestu zpět, ale buďte připraveni na interaktivní sekvence. Až se dostanete z půdy ven na chodbu, zamiřte rovnou do protějších dveří. Vložte kulatý artefakt do rumpálu a otočte jím. Už zbývá jen vylézt po žebříku a doběhnout za Leonem.

**4-1**

Pokud chcete zadarmo získat kolt magnum Broken Butterfly, vydejte se zpět do jídelny a dejte se chodbou napravo. Proběhněte skladiště a po projití zamčených dveří se ocitnete ve známé lokaci. Vaším cílem jsou zamčené dveře u kašny s vránami. Nejdříve prohlédněte dveře a pak budete moci Ashley vysadit, aby vám otevřela dveře. Za nimi je již zmíněný kolt.

Odejděte dveřmi na konci dlouhé chodby a s Leonem přejeďte na druhou stranu lávové propasti. Opusťte místnost s Ashley za zády. Následující část je bez sniperky prakticky nemožné zvládnout. Při pokusu sejít po schodech nasedne do dračí sochy maník a bude na vás chrlit oheň. Zbavte se ho a doběhněte k plošině s rotující klecí. Projděte jí a zbavte se dalšího draka. Poslední drak je na konci cesty a vzhledem k tomu, že jeho obsluhu kryje hlava, je extrémně těžké zasáhnout ji. Poté, co se vám to povede, získáte přístup k poslednímu artefaktu, dílu chiméry. Vraťte se za Ashley, pak společně nasedněte do lanovky. Ocitnete se na vám známém místě, kde jste předtím poprvé hráli na slepou bábu. Vložte všechny tři díly skládačky do zdi a otevře se vám cesta. Další lanovkou se dostanete do nových prostor hradu.

Zaběhněte do místnosti napravo, ve které kempuje prodavač. Uložte si hru a jděte zpět na chodbu.

Nejdříve se vydejte do dveří nalevo. Postavte sochy na podstavce, na třetí podstavec postavte Ashley a na čtvrtý si stoupněte. Nechoďte do dveří, které se vám otevřely! Jděte co nejblíže k nim a rozstřílejte čtyři červená světla na stropě. Tím se deaktivuje past a vy pak můžete bez obav vejít. Následujte mrňouse otvorem ve zdi. V dlouhé chodbě vás překvapí razící stroj. Toto je další místo, kde se bez sniperky prakticky neobejdete. Musíte sejmout oba vyznavače kultu, aby se stroj zastavil a Ashley mohla utéct. V bedně u zamčených dveří naleznete první grál. Vraťte se do chodby, kde je místnost s psacím strojem, a vydejte se cestou rovně. Na stole bude ležet žlutá kytka a dokument. Projděte dveřmi a zaparkujte Ashley hned za nimi. Buďte připraveni na včasné zmáčknutí tlačítek pro úhybný manévr a opatrně proběhněte chodbou do kruhového sálu. Dříve, než vezmete artefakt uprostřed místnosti, seberte si ostatní věci. Po sebrání grálu na vás zaútočí tři těžkooděnci. Snažte se je střílet brokovnicí do hlavy, dokud jim neupadne a neobjeví se parazit. Pokud máte granát, pomůže i ten. Po zabití trojice rytířů nastoupí další a potom už můžete v klidu odejít. V chodbě s prodavačem jděte nyní cestou napravo. Vložte oba grály na jejich místo a vstupte do dveří.

Na konci dlouhé chodby bude sál s velkým „cosi" u stropu. Zatím si toho nevšímejte a pokračujte v pochodu. Po filmečku zabijte všechen hmyz a jděte sejmout tu divnou věc u stropu. Sice to není povinné, ale vypadne z ní hromada očí potřebných pro skládání lamp. Přehoďte páku u stěny a sestřelte řetězy držící padací most. Přeběhněte po mostě, uložte si hru a dveřmi na severu se konečně dostanete ven z interiéru hradu.

Sejměte puškou hlídku na věži, jinak by po vás začaly střílet katapulty. Doběhněte k věži, vyběhněte po schodech na balkon a vstupte do věže. Při cestě na vrchol věže se pozorně dívejte do soukolí, měli byste najít tři dřevěné hranoly. Ty musíte rozstřelit proto, aby se mohlo soukolí roztočit poté, co na vrcholu věže zatáhnete za páku. Tím přesunete most, po kterém jste přišli. Prostřílejte se do nejspodnějšího patra a vyjděte ven. Nyní se na vás vyřítí horda nepřátel z protějšího hradu, ale dejte si pozor na dveře, jimiž jste přišli. Rovněž se zde setkáte s parazity, kteří můžou opustit tělo svého hostitele a přiběhnout si drze po svých až k vám. Na ty vám naštěstí stačí pár ran z brokovnice. Jestli budete hotovi s čistkou, projděte bránou na druhém konci mostu.

V hradě už na vás bude čekat uvítací výbor, ve složení několika sektářů a dvou slepých vězňů. Pokud máte raketomet (já už mám nekonečný, heč) a máte peníze na koupi dalšího, napalte to mezi sleponě a zbavte se jich bez boje. Jinak vás bude čekat boj podle stejného scénáře jako předtím ve vězení. Nechoďte nad schody dřív, než zabijete Volda a Volda, jinak přijdou hlavní bránou posily a jejich likvidací byste museli dělat nežádoucí hluk. Po vyběhnutí schodů následuje další schodiště a pak znovu setkání se Salazarem.

Čekejte, že hra vám hodí na sklo tlačítka ke zmáčknutí pro vaši záchranu. I když pokud chcete vidět pěknou animaci. Dole v jámě najdete žlutou kytku a kupce s psacím strojem. Ten doporučuji použít. Pak se vydejte jediným východem pryč. Utíkejte stále za nosem a po chvíli doběhnete do chodby s trubkami. Pořád jděte rovně a připravte si prsty na uskakování před výpady škorpiona. Doběhněte do místnosti na konci chodby a zde pusťte elektřinu. Prozkoumejte dveře a na scéně se objeví Salazarova pravá ruka. Zatím zapomeňte na dveře a rychle proběhněte okolo příšery k nádrži s kapalným dusíkem stojící vedle jističe. Pokud do kapalného dusíku příšera vleze, stane se na chvíli bezbrannou a vy do ní můžete začít pálit. Monstrum zabíjet nemusíte, pokud nechcete, jde jen o to, abyste nějak přečkali (přežili) čtyři minuty do příjezdu výtahu. Další nádrže s dusíkem jsou na chodbě, v místnosti naproti kanceláři s výtahem a v samotné místnosti, kam pro vás přijede výtah. Za zabití příšery dostanete kus koruny, který potřebujete k její kompletaci. Nastoupením do výtahu ukončíte tuto podkapitolu.

**4-2**

Doplňte si zásoby, popřípadě vylepšete zbraně a vydejte se do dolu. Pozabíjejte vidláky a pohrajte si s panelem naproti žebříku. Vozík přijede a k vaší smůle vylítnou jističe. Takže vesele vyběhněte na kopeček a znovu nahoďte elektriku. Začnou vás trochu otravovat vesničané, tak se jich zbavte a znovu přehoďte páku, která spustí zdviž s důlním vozíkem. Z něj si vezměte dynamit a s ním odpalte zával. Nyní odejděte velkými vraty do pece.

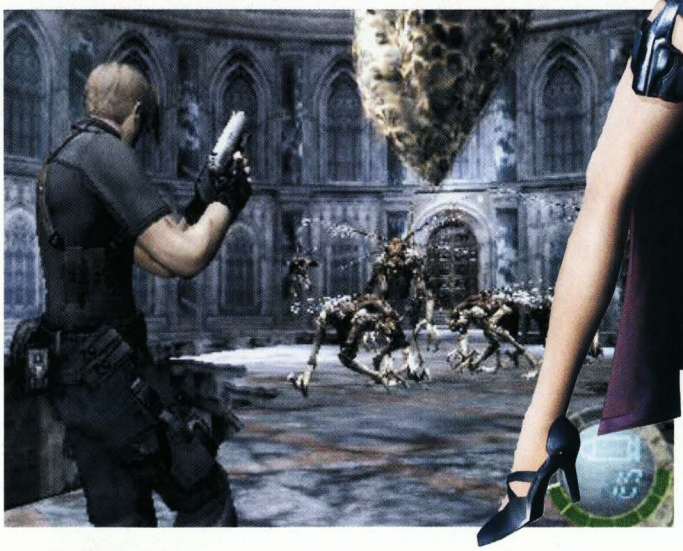
Sesbírejte si předměty dřív, než dojdete k druhým dveřím, potom už na to nebude čas. Při pokusu o odchod z místnosti se na vás přijdou podívat dva trollové. Jednoho se můžete snadno zbavit tak, že doběhnete k páce ovládající poklop uprostřed arény a obra do ní šoupnete. Než se poklop znovu zavře, snažte se držet hlavně vnějšího okraje místnosti, nebo vás Otesánek chňapne a půjdete s ním do lávy stejně jako Gandalf s Balrogem (jenže vy uvidíte Game Over ;-). Druhého obra systematicky střílejte do hlavy magnumem nebo puškou, brokovnice je v tuto chvíli k ničemu. K získání výhody stačí vylézt na lešení, a až ho obr chytne a začne s ním třást, chytněte se kladky a sjeďte po ní dolů. Než se k vám přerostlé mimino dovalí, stačíte to do něj napálit z pušky. Za zabitého obra dostanete 15 000. Pokud jste ho vykoupali v lávě, máte smůlu. Cestou, kterou obři přišli, dojdete do jeskyně.

Důležitá věc, kterou potřebujete vědět, je ta, že hmyz se respawnuje pořád dokola, takže hromadné likvidace jsou plýtvání municí. Stačí se zbavit první várky a pak už jen utíkat, popřípadě střílet, pokud je to opravdu nutné. Vyběhněte po rampě a zahněte vpravo. Po chvíli dorazíte k otvoru ve skále, který vás dovede k prvnímu spínači. Po jeho sepnutí se vraťte na cestu a pokračujte stále stejným směrem, dokud nenarazíte na další otvor. Až sepnete oba spínače, najděte železná vrata a otevřete je. Automaticky se vám zde aktivuje checkpoint. V následující chodbě jsou tři série pastí. První dvě překonáte snadno, u třetí se už musíte porozhlédnout po páce neaktivující prostřední buchar (na levé stěně). Po zdolání poslední pasti stačí doběhnout k podstavci, ze kterého si vezměte artefakt a znovu podstavec prozkoumejte, čímž ho aktivujete jako výtah.

**4-3**

Utíkejte pořád za nosem (pokud ho nemáte nakřivo jako náš kolega Krulich) a dorazíte k rozbořeným domům. Oběhněte dům zprava a oknem vlezte dovnitř. Klikou otevřete poklop v zemi a skočte do otvoru. Jeskyní proběhněte na otevřené prostranství a vystřílejte nepřátele. Pokud máte pušku, můžete se jednoduše zbavit maníka s motorovkou čekajícího na vás v patře domu nalevo. V místnosti, kde byl šašek s motorovou pilou, bude na podstavci klíč a žlutá květina. Klíčem si nyní odemkněte dveře nad schodištěm vedle domu. V místnosti s padajícím stropem musíte absolvovat past poctivě (tentokrát světla zničit nejdou). Zároveň s bodáky se budete muset vypořádat i s běhajícími parazity. Následujte cestu, dokud se nedostanete k dráze důlních vozíků.

Naskočte do vagónu a střelte do páky. Buďte stále ve třetím vozíku, který je relativně nejbezpečnější. Budou vám do vlaku skákat černí pasažéři, tak se s nimi nepárejte a likvidujte je ostošest. Občas se na obzoru objeví v cestě kláda, které se musíte vyhnout, pakliže ji nestihnete včas zničit. V jednu chvíli se vlak zastaví a na vás se začnou hrnout hordy nepřátel. Střelte do páky na levé straně kolejí a pojedete dál. Cestu ukončíte vyskočením z vozíku nebo pádem do propasti. Rychlým mačkáním tlačítka se vytáhněte nahoru a doběhněte si pro artefakt. Jeho sebráním se otevře cesta na povrch. Po vylezení ven strčte kámen do dveří zachovalého domu a výtahem odjeďte pryč.



**4-4**

Seběhněte po schodech a pokuste se vstoupit na most. Stráž ho zasune a socha začne pohybovat rukou. Vyjděte po schodech a vylezte po žebříku do patra. Rukou se nechejte vyvézt do nejhořejšího patra. Přehoďte páku a vysune se první část mostu. Sjeďte dolů, skočte na druhou ruku a přeskočte do druhého výklenku. Zde seskočte otvorem u žebříku dolů a přehoďte druhou páku. Nyní je most kompletní. Co by to bylo za japonskou hru, kdyby v ní nebyli roboti, že? :-). Takže si zasprintujte s občasným vyhýbáním se padajícím sloupům, užijte si odemykání dveří a skoky do propasti, nebo ty raději ne. Každopádně se dostanete až do poslední věže.

Výstup nahoru je jednoduchý. Po rozhovoru s pidižvíkem oběhněte bedny nalevo a seberte si žlutou kytku. Nyní se vydejte nahoru na vrchol. V půlce cesty na vás začnou zakuklenci posílat sudy (Donkey Kong rulez). Můžete se jim vyhýbat nebo jednoduše odprásknout maníka, který je na vás posílá. Vyběhněte až na nejvyšší možný bod a vlezte na výtah. Ten je přetížený, proto musíte bedny odtlačit a shodit dolů. Stisknutím tlačítka uvedete výtah do pohybu. Popis situace asi není třeba. Vždy, když k vám na výtah naskočí nepřátelé, dojde k přetížení a vy je budete muset vyexpedovat, abyste mohli jet dál. Pak už povede přímá cesta ke kupci a psacímu stroji. Budeme si užívat s bossem. Ano, je to ten boss, na kterého jsem vám radil schovat si raketu. Cena munice, kterou do něj narvete, je několikanásobně větší než raketomet za 30 tisíc, a hlavně jako odměnu dostanete 50 tisíc, a to už se do toho vyplatí investovat. Bohužel musím počítat i s variantou, že na raketomet nemáte.

**Boss - Salazar**

Hned po vchodu do místnosti utíkejte co nejvíce doprava. Občas vás tu sice bude otravovat šlahoun, ale jinak je toto místo bezpečné. Vaším cílem je oko na prostředním šlahounu. Vzhledem k tomu, že se neustále pohybuje, je lepší útočit brokárnou. Když ho dostatečně poškodíte, otevře se Salazarova ulita a vy můžete začít pálit z té nejsilnější zbraně, co máte - magnum, puška . Zřídkakdy kytka zaútočí ultimátním útokem, kdy prostřední šlahoun otevře tlamu a schramstne vás. Je to náhlá smrt, ale pokud stojíte dostatečně daleko od vchodu, neměla by na vás kytka dosáhnout. Pakliže spadnete z balkonu dolů, začněte panikařit a šacovat se, zda nemáte oslepující granáty. Vespod je bůhvíkolik parazitů a toto je jediná možnost, jak se jich bezpečně zbavit. Až příšeru zabijete, seberte si odměnu a věci z barelů a odejděte

na čerstvý vzduch. Jediný nepřítel, kterého před koncem kapitoly potkáte, je malý had, ale kde, to vám neřeknu, abyste se báli :-).

**5-1**

Vydejte se po cestě do tábora. Na rozcestí se vydejte pravou cestou a doběhněte až k táboru. Sejměte puškou světlo a přeskočte díru. Po chvíli se ukáže na scéně JJ, černoch s rotačákem. Nešetřete municí a sejměte ho co nejrychleji magnumem nebo puškou a pokračujte k bráně. U ní prozkoumejte zařízení na pravé straně schodiště a aktivuje se laserový paprsek. Jednoduše natočte dvojici zrcadel tak, aby laser směroval do zařízení, kterým jste ho aktivovali. Pak se otevře brána a můžete jít dál.

Přeběhněte po lávce, proběhněte jeskyní a vylezte po žebříku. Je jedno, jakým způsobem se s touto lokací vypořádáte, jakou cestou půjdete, protože všechny vedou ke vchodu do komplexu. U merchanta si bezpodmínečně kupte poloautomatickou pušku, bez které byste hru nemohli dohrát. Pak se vydejte po cestě směrem do budovy. Proběhněte šatnou do kuchyně a za ní pokračujte do místnosti se schodištěm. Pod schody je ukrytá žlutá květina. Jděte do místnosti naproti schodiště, odkud se ozývá křik Ashley, a po filmečku odejděte dveřmi u kamer.

V místnosti napravo bude obchodník nabízející nyní ke koupi neprůstřelnou vestu. Pokud máte dost peněz, zainventujte do ní, rozhodně se to vyplatí. Po nákupech jděte dál chodbou ke skleněné přepážce, za kterou zůstaňte stát. Dva maníci se vás pokusí sejmout dynamitem, k tomu, abyste mohli pokračovat dál, je třeba sejmout všechny nepřátele včetně obsluhy dveří. Potom pokračujte dál, do chodby se schodištěm. Po schodišti vyjděte do druhého patra a na rozcestí se vydejte vlevo. Proběhněte koridorem a vstupte do pitevny.

Pohrajte si s kontrolním panelem ovládajícím dveře a zadejte na něm následující kombinaci: modrá, žlutá, zelená, zelená, červená, červená, červená. Vejděte do místnosti a mrtvole ležící v rohu seberte kartu. Na nic nečekejte a utíkejte pryč odsud. Monstrum v tuto chvíli nemůžete zabít a jediná možnost je termální zaměřovač připojený k pušce (jestli nemáte pušku nebo peníze na ni, tak se můžete rozloučit s konečnými titulky. Na chodbě na vás budou čekat ještě dva šmejdi, které jednoduše oběhněte. Pokud byste museli střílet, mířte na nohy a oni sebou na chvíli seknou na zem. Proběhněte koridorem a vlezte do protější chodby za pletivovými dveřmi. Zahněte vpravo a odemkněte si dveře mrazáku. V něm najděte přepisovač karet a přepište kartu. Otočte uzávěrem na potrubí a snižte teplotu v místnosti. Nyní si do prosklené skříně zajděte pro termální zaměřovač. Ihned ho připojte k pušce a čekejte na Regeneratora. Až se ukáže v zaměřovači, snažte se zaměřit červené body v jeho těle signalizující parazity. Pokud je zničíte všechny, příšera explosduje a vy budete moci odejít. Na chodbě se dejte vpravo a doběhnete k dalším elektronicky zamčeným dveřím.

Jestli se chcete pobavit, zahrajte si na nešikovného jeřábníka, co mu upadl náklad ;-). Potom seskočte na plošinu s bednami a utíkejte po cestě do kanceláří, kde si seberte žlutou kytku ze stolu, a pokračujte dál. Po chvíli dorazíte do míst, kde uslyšíte křik Ashley. V tuto chvíli jí nemůžete pomoci z cely, takže pokračujte dál v cestě. Proběhněte rentgenovou laboratoř a vstupte do sousední výzkumné laboratoře. Projděte dveřmi a po chvíli uvidíte animaci, jak se k vám blíží regenerátor s bodlinami. Zbavte se ho a vezměte si kartu, která z něj vypadne. Ještě než se vydáte pro Ashley, vyjděte druhými dveřmi ven z budovy a na mostě si z bedny vezměte žlutou kytku. Potom se vraťte osvobodit Ashley.

**5-2**

Tato mise bude poměrně jednoduchá a krátká. Společně s Ashley se vydejte do místnosti s kontejnery, kde jste si hráli s jeřábem. Po seskoku dolů si připravte pušku, pákou otevřete bránu a zase ji za sebou zavřete. Po sejmutí mutanta vyjděte druhou bránou a s Ashley odtlačte železnou bednu z cesty. Schovejte Ashley do bedny a sejměte dalšího mutanta. Pak spolu odtlačte bednu překážející u východu z místnosti.

V tomto obraze jsem měl poměrně dost problémů. Proběhněte prvním koridorem a projděte pletivovou bránou. Nechejte Ashley tady a seskočte dolů do místností s demoliční koulí. Do místnosti začnou proudit hromady nepřátel, kterých se začněte systematicky zbavovat, ale pořád hlídejte Ashley. Až odbouchnete všechny maníky (půjde to dost těžce), zavolejte Ashley do rohové místnosti. Pohrajte si s pákou a odbourejte stěnu před velkou bránou.

V následující chodbě na vás bude čekat pár regenerátorů. Takže nechejte Ashley u dveří a vyčistěte si cestu. V druhé boční místnosti bude spínač aktivující páku u zavřené brány. Zavolejte kámošku a pošlete ji, aby podlezla pod bránou. Až ji otevře, pokračujte dál. Na konci chodby u žluté květiny zamiřte vpravo. U obchodníka si vylepšete zbraně a vraťte se na chodbu. Jděte k velké bráně, k jedné páce postavte Ashley a k druhé se postavte s Leonem. Smysl tohoto úkolu vám snad bude jasný bez vysvětlování.

Posbírejte si věci a nasedněte na auto. Jednoduše likvidujte naskakující nepřátele, a až se za vámi objeví nákladák, rozstřílejte ho na cucky. Po nějaké době dorazíte do lokace s výtahem. Tady musíte vylézt po žebříku

a stisknout tlačítko na panelu. Dejte si pozor na nepřátele, půjdou po Ashley. Po aktivování výtahu se vraťte na buldozer a jeďte dál. Další auto se objeví před vámi a tím ukončí vaši cestu. V probořeném domě se zastavte u obchodníka a odchodem z místnosti ukončíte podkapitolu.

**5-3**

Vydejte se po stopách Ashley podle mapy. Projděte místnost s boilery, v kumbálu si seberte věci a dveřmi naproti schodišti vedoucímu do budky odejděte pryč. Vyjeďte výtahem nahoru a připravte se reagovat na sérii interaktivních animací. Po nich bude Leon zkrášlen pěknou jizvou (že by někdo hrál FF VIII?). Seskočte dolů z konstrukce a odejděte do přepouštěcí místnosti. Za ní si zahrajete s počítačem na vyhejbanou, stejně jako komando ve filmu Resident Evil. První dvě brány jednoduše proběhněte, třetí série laserů proskočte tlačítky zobrazenými na obrazovce a čtvrtou sérii taktéž. Pátá vlna se na vás vrhne poté, co se pokusíte otevřít dveře. Po odemčení dveří jste v bezpečí. Oběhněte trůn a výtahem schovaným za trůnem sjeďte do podzemí.

Nakupte si věci u obchodníka, popřípadě uložte hru a vydejte se velkými dveřmi dál. Po levé straně budete míjet díru v pletivu, za kterou leží žlutá kytka. Po jejím sebrání pokračujte dál. Po nalezení štěnice si budete muset zahrát na myš v bludišti.

**Boss - bezejmenný, ale hnusný**

Myšlenka tohoto boje spočívá v tom, že musíte stisknout dvě červená tlačítka a pak se otevře červená brána. Po stisknutí druhého spínače máte přesně třicet vteřin na opuštění klece. Některé dveře se otevřou až po rozstřelení zeleného světla. Pokud na vás zaútočí monstrum, dá se většině jeho útoků uhnout pomocí stisknutí únikových tlačítek. Při frontálním útoku stačí vypálit pár ran do obličeje a příšera uteče. Před stisknutím druhého tlačítka doporučuji zjistit, kde se nacházejí červené dveře ;-). Z poslední klece skočí Leon na hák a vyleze na útes.

**Boss - ten samý, ještě hnusnější**

V tomto boji se už útoku nevyhnete. Pokud máte magnum, bude to brnkačka. Mířte na hlavu a střílejte, dokud příšera nezdrhne. To ale není ještě konec boje. Pouze se zahrabala a vy čekejte, kdy se vyhrabe, abyste mohli včas uskočit. Pokud nemáte magnuma, použijte brokovnici, zásah do hlavy příšeru omračuje, tak nehrozí velké nebezpečí. Mříže a výbušné barely by vám mohly boj dost ulehčit. Jakmile příšeru zabijete, odemkne se vám brána, kterou jste přišli.

Vydejte se dveřmi, které Leon míjel, a vylezte po žebříku na denní světlo. Seskočte do tábora Ganados, vezměte si u brány žlutou květinu a slezte po žebříku ve stanu zpět pod zem. Mírným poklusem se vydejte podzemní cestou k výlezu u obchodníka. Za žebříkem už čeká jen brána k rozvalinám.

**Boss - Krauser**

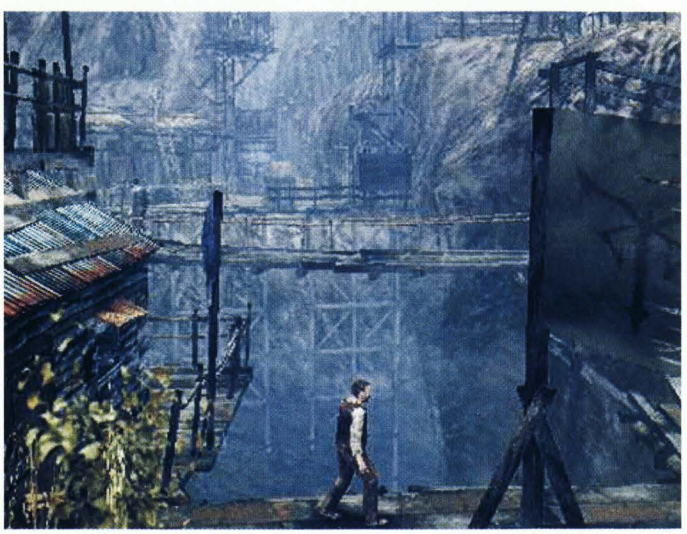
Můj nejoblíbenější boss z celé hry :-). První setkání bude trochu fádní, ale nenechejte se otrávit. Hned jak skončí animace, vyběhněte k domku na konci cesty a zde se pokuste otevřít elektronicky zamčené dveře. Aktivuje se časový vypínač a vám zbývá jen čekat, než se dveře odemknou. Abyste nemuseli s Krauserem bojovat a ušetřili jste munici, můžete využít jednoduchý fígl. Vylezte po žebříku na střechu a čekejte, než Krauser vyskočí za vámi. Teď rychle skočte zase dolů do domku a znovu počkejte, než Krauser seskočí. No a to dělejte pořád dokola. Hraním si na rosničku nebude mít Krauser šanci vás nějak ohrozit a vy si v klidu počkáte, než se otevřou dveře. Hned, jak bude příležitost, utečte.

Utíkejte na rozcestí a zahněte vpravo. Na další křižovatce bude cesta vlevo vedoucí k zamčené bráně a cesta vpravo vedoucí dál. Vydejte se tedy pravou cestou a utíkejte stále rovně až ke schodišti, po kterém vyběhněte, a Leon si ze země sebere první artefakt. Začne druhá část boje.

Tentokrát se přímému boji nevyhnete. Pamatujte si, že nejzranitelnější je komandos na hlavě. Pokaždé, když vyskočí na střechu, najděte si úkryt v podloubí nebo za stěnou. Občas na vás hodí granát, ale tomu se dá uskočit únikovými tlačítky. Mezi Krauserovy speciality patří bodání nožem, ale jen některým výpadům se dá utéct. Když se nepřítel pohybuje stínovými přískoky, sekne vás do krku. Zamezit tomu jde tak, že budete couvat - a pak mu vpálíte kulku do hlavy, nebo mu nožem uděláte kérku. Další druh útoku se pozná tak, že Krauser běží přímo k vám. Tomu se utéct nedá, ale můžete se bránit standardním únikem pomocí tlačítek. Po sražení na zem často Krauser vytáhne svůj automat nebo granát, rychle ho střelte do hlavy a tím mu úmysl vysvětlíte.

Až boj skončí útěkem Krausera, posuňte sochu na dlaždici na zemi a pákou otevřete bránu. Nyní je vaším cílem brána u malého domku, kolem kterého jste běželi. Za domem se skrývá Krauser. Jak ho odlákáte je na vás. Ve správnou chvíli otevřete pákou bránu a skočte dolů. V této části narazíte na roboty, kteří explodují ve vaší blízkosti, a létající roboty, co střílí. Doběhněte k věži, po vstupu do ní se za vámi zavře brána. Vezměte si žlutou kytku a vyběhněte schody na věž. Ještě než seberete třetí artefakt, přivlastněte si ostatní předměty ležící na zemi. Sebráním druhého dílu mozaiky spustíte filmovou sekvenci, po níž se naposledy utkáte s Krauserem.

Třetí souboj není naštěstí až tak hrozný. Připravte si automat nebo magnuma a zaměřte se na Krausovy nohy. Když to do nich naperete, nepřítel si na chvíli klekne. Pokud máte magnuma, vystřelte Krauserovi mozek nebo se mu pokuste udělat lobotomii nožem. S puškou byste nestačili ani zamířit, automat je moc slabý a brokovnice pomalá. Celý souboj bude jen o uhýbání a uskakování, což by vám v této fázi hry nemělo už dělat sebemenší problémy. Zabitím Krausera dostanete poslední díl skládačky a otevře se mříž vedle žebříku (ne ta úplně vespod, kterou jste přišli). Tou se dostanete ke dveřím s mozaikou, do kterých naskládejte všechny tři díly.



**5-4**

Vyběhněte kopec a po příletu vrtulníku se schovejte a počkejte, než zničí kulometná hnízda. Vždy, když Mike řekne „Take cover", je potřeba se schovat, protože bude střílet raketu. Je jedno, jakou cestou se vydáte, zda po mostě nalevo, nebo po schodech, ale ve spodní části můžete najít žlutou kytku (v tuto chvíli byste už měli mít energii u obou postav na maximu). Doběhněte k velké věži, respektive k jejím troskám a odemkněte si elektronické dveře. K nepřátelům se připojí JJ s rotačákem. Toho se vám bude zbavovat nejhůře, ale pokud se budete dobře krýt ve věži, měli byste mu vidět jen ruku a i to stačí k jeho zabití. Až budete mít konečně čistý vzduch, vyběhněte na kopec u zamčené brány a po kladce sjeďte dolů ke strážní věži. Stiskněte vypínač a projděte bránou do další oblasti. Zde to už bude podstatně horší. Po animaci zapadněte do chodby napravo a čekejte, dokud vám Mike nevyčistí cestu. Pak jděte směrem k bráně, která se zavře. K otevření brány je třeba stisknout dvě tlačítka po její levé a pravé straně. Až budete mít bránu odemčenou, můžete jít dál. Vyběhnutím na kopec spustíte filmeček.

Po animaci si seberte trofeje a pokračujte dál v cestě. Skočte do podzemí a proběhněte jím do vězení. Vedle psacího stroje bude nenápadně zastrčená šatna, v ní najdete žlutou kytku. Ještě než vejdete do samotného vězení, připravte si pušku s termálním zaměřovačem. Vybafne na vás regenerátor, který má ukrytého jednoho parazita na zádech. Takže mu přidejte jednu ránu do břicha k dobru. Po vyjití z vězení se dostanete do mé neoblíbené části. Běžte na dvůr a vylezte do hlídkové věže nalevo. Zde si ze skříňky vezměte žlutou kytku. Stiskněte svítící tlačítko na panelu a vyřítí se na vás horda maníků. Z jednoho vypadne elektronická karta. Vylezte do nejvýše položené kukaně a v ní naleznete panel, do kterého přijde karta. Teď už jen stačí seskočit dolů a zmáčknout dvojici tlačítek odemykajících bránu. Brána vás dovede až k Saddlerovi a Ashley.

Po skončení animací budete znovu mít jako doprovod Ashley. Dokupte si u obchodníka vše potřebné a vydejte se volnou cestou do budovy. Po vyvraždění pár vidláků doběhnete s Ashley do místnosti, kde se konečně zbaví svých parazitů.

**Final Chapter 5-5**

Druhou cestou, než jste přišli, se vydejte ven a po chvíli narazíte na posledního obchodníka ve hře. Při finálním souboji vám nejvíce pomůže magnum a brokovnice nebo automat. Vyupgradujte si zbraně, které použijete na maximum, uvolněte si místo v inventáři a vydejte se k věži. Ashley automaticky zůstane dole a nahoru pojede jen Leon.

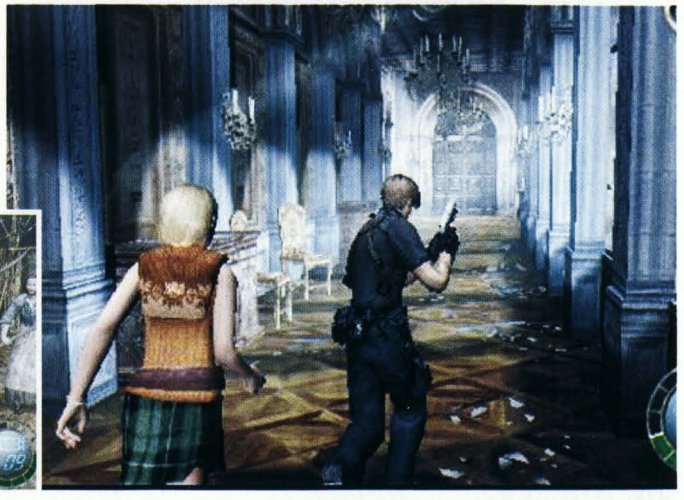
**Finální boss - Saddler**

Tento boss není vůbec těžký, pokud víte, co máte dělat. Zaměřte se na jeho nohy, konkrétně na tu, která bude mít oko. To oko nejdříve musíte rozstřílet, aby Saddler klekl a vy mu mohli zmasakrovat oko. Buď můžete zvolit brutálnější cestu, tj. magnum, nebo mírnější, a tou je vyběhnutí po zádech a pižlání nožíkem. Po několika úspěšných útocích na oko se objeví Ada a hodí vám speciální raketomet. K němu se musíte dostat přes most, který se po určitých intervalech rozpojuje, a vy musíte stisknutím kombinací tlačítek přeskočit. Až budete mít raketomet v prackách, napalte to do Saddlera s veškerou slávou.

Hra ještě nekončí. Po získání klíče od Ady máte tři minuty na útěk. Výtahem se vraťte pro Ashley a společně utečete do jeskyně. Tady se ničeho nebojte a utíkejte rychle na druhý konec chodby. Nastartujte skútr a jeďte. Snažte se pořád akcelerovat, jinak byste nestihli včas ujet a museli byste jet nanovo. Teprve po opuštění jeskyně hra končí.

O bonusech až v příštím čísle!

**Lukáš Kolínský**



# Spartan: Total Warrior

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sega ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Creative Assembly ■ **RECENZE:** PLAY 12

Kultovní série strategií se z PC konečně dostala i na konzole - není sice tak úplně „strategická", ale rozhodně to je zajímavá akční hra s prvky strategie, kterých na PS2 moc není. A navíc u nás vyšla kompletně v češtině!

**Akční strategie? I když je v češtině,** náš návod vám určitě přijde vhod!

Tvůrci slavné strategické série *Total War* se rozhodli konečně objevit také svět PlayStation 2 a pro svou premiéru si nevybrali žánr RTS, jak by se dalo čekat, ale ryzí akci. A ačkoliv zde hraje hlavní roli likvidace tisíců protivníků, bez zapojení šedé kůry mozkové se také neobejdete. V takový okamžik vám přijde vhod náš kompletní návod, který vás provede všemi záludnostmi tohoto dílka.

### I. Volba obtížnosti

Není žádným šokujícím zjištěním, že většina hráčů si při prvním spuštění jakéhokoliv titulu automaticky navolí tu obtížnost, která se nachází ve středu nabízené škály. Jít výš se bojí, protože by mohli záhy zjistit, že to je nad jejich síly, a směrem dolů zase nechtějí, neboť jim to zakazuje jejich hrdost. Tak na tohle v případě Spartana rovnou zapomeňte. Skutečnost, že vůbec čtete tyto řádky, jasně naznačuje, že pětihodinové zápolení s jednou jedinou misí není zrovna váš šálek kávy (nebojte, není se za co stydět - takových, jako jste vy, je většina). Takže si to řekněme na rovinu: střední obtížnost není nic pro vás, alespoň ne pro první hraní. Zpočátku to tak sice možná nebude vypadat, ale především ochrana Archiméda v polovině příběhu je na jakýkoliv vyšší stupeň poměrně obtížná. A to nemluvíme o boji v římské aréně. Je ovšem samozřejmě možné, že jste na tyto stránky zavítali ne pro pomoc, ale z čisté zvědavosti. V tom případě si klidně zvolte střední, nebo dokonce vysokou obtížnost. Jen počítejte s tím, že pro vás bude Spartan představovat skutečnou výzvu - a že nastavení nemůžete v průběhu hry měnit.

### II. Magické zbraně

Nenechte se zmást tím, že do poloviny druhé mise používáte jen jedinou zbraň a žádné speciální dovednosti. Postupem času budete získávat nové kousky, které vám zpřístupní netušené možnosti (k přepínání slouží D-pad). Nejde jen o to, že s každou z nich se pojí dva „posílené" útoky, ale hlavně vhodným přepínáním můžete docílit opravdu efektních komb. Uvedeme jeden příklad za všechny - a abychom se přiznali, my jsme jej používali nejčastěji ze všech, a to i ke konci hry. Takže pěkně po pořádku. Nejprve nasbíráte dostatek síly (modré kuličky odlétávající z mrtvých nepřátel, případně dostupné v modrých svatyních), poté si vezmete do ruky Medúzin štít a vyvoláte radiální posílený útok. Nepřátelé ve vašem okolí na chvíli zkamení. V ten okamžik vyměníte štít za Athéniny čepele a rychle několikrát seknete do nejbližšího protivníka. Tím naroste váš ukazatel zuřivosti dostatečně na to, abyste provedli zuřivý radiální útok. Během jediného okamžiku odešlete na onen svět slušnou řádku padouchů, a to bez ohledu na to, jestli jsou před vámi, nebo za vámi. Zbude vám přitom dost času na to, abyste to zopakovali ještě jednou, většinou ale i dvakrát. Zkamenění navíc působí i na ty nejsilnější protivníky. Tak co, také se vám tohle kombo líbí tak jako nám?

### III. Vylepšování

Na konci každé mise dostanete několik žetonů, které můžete rozdělit mezi Sparťanovy základní vlastnosti - zdraví, způsobované poškození a později také sílu (ne fyzickou, nýbrž „božskou"). Konkrétní rozmístění samozřejmě záleží jen na vás, ale doporučujeme se především zaměřit na zdraví a sílu. Míra poškození není až tak zásadní, protože v této hře se spíš jedná o rychlost reflexů. Pokud víte, jak na daného protivníka jít, je vám celkem jedno, jestli jej musíte udeřit třikrát, nebo

čtyřikrát. Jestliže jste však bezradní a trefujete se do něj akorát tak často jako on do vás, tak vás žádné svaly nezachrání.

### IV. Ten umí to a ten zas tohle

Možná to je zbytečná rada, ale stejně... Pokaždé, když narazíte na nějakého nového nepřítele, prostudujte nejprve jeho způsob boje a pokuste se najít jeho slabinu. K likvidaci valné většiny z nich stačí několik úderů a pár vteřin času - jinak by to v tom počtu snad ani nebylo možné. Vždy zkuste vše, co ve svém repertoáru máte, a nezapomeňte na nic. Pro jistotu uvádíme veškeré možnosti útoku: základními typy jsou soustředěný a radiální, to samé platí o střelbě z luku. Při naplnění ukazatele zuřivosti můžete provést zuřivý útok, opět v soustředěné a radiální variantě. Při zaplnění ukazatele božské síly můžete provést posílený útok, nebo dokonce posílený zuřivý útok - a i tentokrát ve dvou verzích. Rychlost, síla a konkrétní provedení úderu záleží na aktuálně zvolené zbrani. A jestli si říkáte, že podobné složitosti nejsou pro vás, musíme vás zklamat. K poražení jednoho bosse musíte provést zuřivý soustředěný útok, a to ještě navíc z luku. Je to ale mnohem snazší, než to takhle na papíře vypadá.

### V. Hledání krabic

Dle nejlepších tradic žánru je po lokacích rozmístěno množství různých truhel. Některé obsahují běžné nebo zápalné šípy, v dalších jsou náčrtky, které si můžete prohlédnout v hlavním menu... a pak jsou zde takové, kvůli kterým se vyplatí prošmejdit každičké zákoutí úrovně. Ukrývají totiž přídavky pro arény, ve kterých si můžete v deseti kolech zabojovat proti pěkné spoustě protivníků najednou. A proč byste je měli hledat? Protože se nejedná o jen tak ledajaké bonusy, nýbrž o poměrně zásadní věci, jako jsou fontánky se zdravím či energií, různé lektvary, výbušné sudy... a hlavně spolubojovníky. Ono se bojuje trochu jinak, když stojíte sami proti stovce barbarů (a to ještě desetkrát po sobě) a když vám pomáhá stovka odhodlaných Sparťanů...

### Jednání I - kapitola 1
### Rozpoutaná bouře

Nejprve zabijte tři centuriony, jsou označeni červenou šipkou a ještě navíc je vidíte na radaru. S běžnými vojáky se nezdržujte - od toho tu je Kastor a spousta dalších bojovníků Sparty. Nejjednodušším způsobem, jak centuriony zabít, je s pomocí soustředěného zuřivého útoku.

Poté dostanete další úkol - ochránit sapéry. Stačí likvidovat každého, kdo se k nim přiblíží, a poté zapálit sud s výbušninou. Opakování je matkou moudrosti, takže celý tento postup musíte provést třikrát.

Po zničení věží běžte za Kastorem na vedlejší nádvoří. Zde musíte nejprve pobít všechny Římany a pak uchránit krále Leonidase a zároveň zabránit tomu, aby Římané zničili bránu. V pravém horním rohu tedy sledujte, kdo je na tom zrovna hůř, a běžte tam, kde je vás nejvíc zapotřebí. Čas od času také zatáhněte za páku u mříže - vpustíte tak na bojiště další válečníky, kteří se tam postupně shromažďují.

Následuje poslední část obléhání. Běžte k hlavní bráně a připravte se na trošku žhavé zábavy. Jakmile na radaru uvidíte červené tečky blížící se k bráně, aktivujte kotel - vylijete tak protivníkům na hlavu vroucí olej. Jinak se ale spíš držte poblíž katapultů, protože vaším největším protivníkem (doslova a do písmene) je mechanický obr Talos. Jakmile bude jeden z katapultů připraven, okamžitě z něj vystřelte. Stojíte-li čelem k hradbám, budete nejprve střílet ze stroje nalevo, poté uprostřed a nakonec napravo. Po třetí ráně Talos padne a vy úspěšně postoupíte do další mise.

### Jednání I - kapitola 2
### Sparťanovo přivítání

Běžte s Kastorem k hradbám. V příkopu napravo od vás jsou zápalné šípy. Seberte je, vraťte se ke Kastorovi a vyhoďte bránu do povětří.
V táboře si dávejte pozor - když narazíte na nějakou skupinku, vždycky se najde někdo, kdo se pokusí vyvolat poplach (je označen červenou šipkou a vidíte jej i na radaru). Toho musíte zabít stůj co stůj. V táboře také budete mít šanci otrávit tři zdroje pitné vody a zničit tři obléhací stroje. Jejich umístění najdete na přiloženém schématu. Ale teď zpět do akce. Pobijte nepřátele a probourejte díru ve zdi. Po menší potyčce budete mít možnost otrávit první zásobárnu vody. Jděte do příkopu, vyhněte se vojákům stojícím v kruhu a dostaňte se po žebříku až na věž. Tam rozbijte bedny, vyhoďte věž do povětří a seskočte dolů.
V příkopu se dejte nejprve doleva - tam můžete zničit první obléhací stroj a otrávit druhou zásobárnu vody. Až skončíte s diverzní činností, vraťte se za Kastorem a dojděte do další části tábora. Tam zničte druhý stroj a připravte se na rychlopalnou balistu. Co nejrychleji se k ní dostaňte a zlikvidujte obsluhu, nebo udělá ona to samé s vámi. Pak otevřete bránu, vylezte na ochoz, slezte na druhé straně a po kládách přejděte za stan. Tam si počkejte na procházející vojáky a střelou do sudu zničte celou jednotku. Věžňů si zatím nevšímejte a jděte pro Athény meče - jedná se o jedny z nejlepších zbraní v celé hře, nemluvě o tom, že konečně máte speciální schopnosti. Hned si je ozkoušejte na Římanech, energii si dobijete u modré fontánky a sbíráním bodrých světélek. Jakmile však pobijete všechny protivníky, upalujte k věžňům a ochraňte je. Pak odemkněte bránu a doprovoďte věžně k východu. Cestou narazíte ještě na třetí cisternu a třetí dobývací stroj.

Jenže tím zábava nekončí. Ještě musíte věžně ubránit. Zatímco tedy utíkají, vy postupně zasedávejte

### OVLÁDÁNÍ

#### CO JE CO

**START »** přístup do menu během pozastavení
**Levá analogová páčka »** chůze / běh / šplh
**L2 + křížek »** úder štítem, který má srazit nepřítele
**L2 + kolečko »** úder štítem, kterým si uděláte prostor v mase nepřátel
**R2 »** posílený útok (držet)
**R1 »** zuřivý útok (držet)
**Směrová tlačítka »** změnit zbraň (pokud je k dispozici)
**L1 »** natáhnout luk (držet)
**Křížek »** přímý útok
**Kolečko »** radiální útok
**Trojúhelník »** skok
**Čtvereček »** akce odvislá od situace
**Pravá analogová páčka »** posunout kameru
**L2 »** pozvednout štít

k balistám a ničte nabíhající nepřátele. Všimněte si, že mají výbušné náboje, takže zabijí hodně nepřátel najednou. Pečlivě si tedy namiřte a pak už jen v pravidelných intervalech palte. Když se vám to podaří, tak se přes most nedostane ani živáček. Množství munice vidíte vždy v pravém horním rohu.

**Jednání I - kapitola 3**
**Poslední vzepětí**

Proběhněte zákopem až k domům na západě, vyjděte na ochoz a zlikvidujte obsluhu první balisty, poté i vražedný přístroj sám. Projděte bránou a stejně naložte i s druhou balistou. Proskočte proraženou zdí, tam rozbijte bedny a zničte vojenský sklad. Pak se vraťte do zákopu a vydejte se do pořádné bitvy. Dejte si pozor na Medúzin paprsek - pokud se ocitnete poblíž výbuchu, tak zkameníte a sbohem. V druhé fázi se soustřeďte především na centuriony (vcelku jednoduše si s nimi poradíte pomocí soustředěného zuřivého útoku), o ostatní se postarají vaši spolubojovníci.

Pak se nechte dovést za Kastorem a zničte tři věže s lučištníky - pod každou jsou bedny, které ukrývají výbušniny. K posledním se dostanete tak, že vyběhnete nahoru po schodech, zatočíte doprava a přeskáčete k bednám. Něčím tak přízemním, jako je boj, se ani nezabývejte, pokud nebude vyhnutí - tedy až po zničení oné poslední věže.

Až nezbude na nádvoří ani jeden Říman, následujte Kastora k bráně, otevřete ji a pobijte Římany. Po žebříku vylezte nahoru, zatočte doprava a zatáhněte za páku. Seběhněte po střeše dolů a vstupte do chrámu. Postřílejte všechny lučištníky, běžných vojáků si v rámci možností ani nevšímejte, ti přijdou na řadu až poté.

Nastává první těžší boj. V časovém limitu musíte porazit Crassa. Ve spodní části obrazovky sledujte, jak je na tom se silou, a útočte na něj, hlavně když se mu teprve dobíjí. Jinak riskujete. Asi není zapotřebí zdůrazňovat, že na něj nemá cenu útočit běžným způsobem, ale spíš pomocí božské síly nebo zuřivým výpadem.

**Jednání II - kapitola 1**
**Divočina**

Než se dostanete k něčemu zajímavějšímu, pobijte barbary vybíhající z jeskyní. Pak přejděte přes most a vstupte do barbarské osady. Tam se ničím nezdržujte a překlopte dva braziéry u chatrčí a jeden u plotu. Tím si otevřete cestu dál. Doběhněte k první jeskyni, rozbijte bednu a zavalte vchod. Projděte branou, která se vám otevřela, a převrhnutím braziéru si uvolněte cestu ke druhé jeskyni. S tou naložte stejně jako s tou první. Vydejte se po římse k poslední jeskyni... a můžete pokračovat dál.

Seberte z truhly zápalné šípy a střelte do sudu na druhé straně rokliny po levé straně. Přeběhněte po sloupu a dostaňte se až ke dvěma vysokým domům s točitými ochozy. Nejprve zatáhněte za páku, aby mohli přejít zbývající vojáci, a pak vyběhněte nahoru, kde budovy podpálíte. Až pobijete všechny nepřátele, otevřete bránu a podpalte chatrče. Poté, co pobijete všechny barbary, budete muset zachránit zajatce. Přeskákejte na konec římsy, kde můžete opatrně seskákat až dolů. Dejte si pozor na titána - je to opravdu krvelačné monstrum. Stačí ale uhýbat pomocí kotoulů a bude brzy po něm. Spusťte dolů plošinu s ostatními Sparťany a zničte veškerý odpor. Po můstku se dostaňte na místo, které vám ukázala kamera, a z truhly seberte klíč. Vraťte se ke kleci s vězni a pusťte je na svobodu. Ještě ovšem budete muset zabránit tomu, aby je barbaři povraždili. Stačí hlídat u prvního můstku a skoro nikdo vám neproklouzne. Snadné.

**Jednání II - kapitola 2**
**Banda divochů**

V prvním souboji se s protivníky moc nemazlete - prostě je nechte zkamenět a pak je porubejte dřív, než přijdou k sobě. Následně musíte odrazit útok na vesnici, přičemž musíte hlídat sýpky. Když budete potřebovat, zazvoňte si o pomoc. Kombinujte zkamenění protivníků se zuřivým útokem Athéniných čepelí - snadno tak porazíte velké množství protivníků v krátkém čase a zároveň si rychle vždy dobijete boží moc na maximum. Jakmile se objeví titáni, máte už skoro vyhráno - rychle dodělejte zbylé barbary a pak se vrhněte na obry. Ty nejlépe zlikvidujte zuřivým soustředěným útokem. Za chvíli bude po všem. Pak už stačí jen odrazit další vlnu útočníků a je po všem.

Teď se vydejte do nepřátelského tábora. K červené šipce ale jděte až poté, co si doplníte zdraví! Čeká vás totiž boj s Beowulfem. Sice vypadá hodně nebezpečně, ale zničit ho je prosté: jeho magickým úderům se vyhněte výskokem a běžným útokům uhýbejte kotouly. Až si přivolá pomoc, všechny vespolek nechte zkamenět. Pokud budete rychlí, chudák Beowulf nevydrží ani minutu. Následně musíte pobít ostatní barbary, ale ani s tím byste neměli mít problémy. Od mocného kladiva, které jste právě získali, si ovšem moc neslibujte...

**Jednání II - kapitola 3**
**Pád hrdinů**

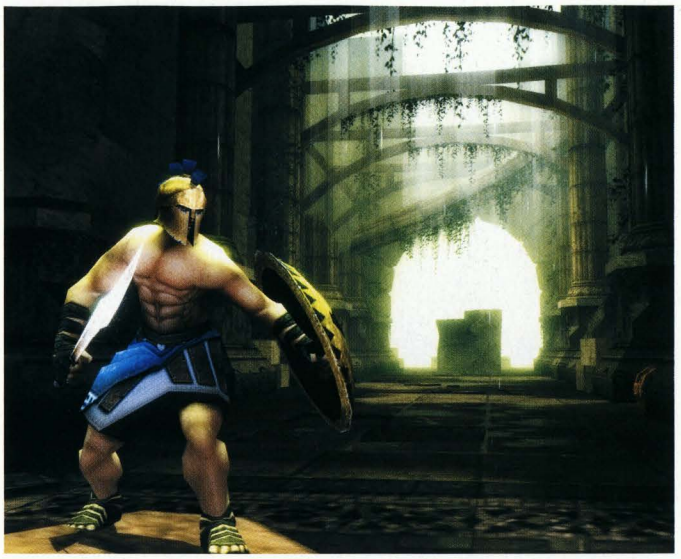
Tak, právě se z vás nejspíš stal hrdina, užijte si to. Přeskočte přes můstek a pobijte vojáky v obou místnostech. Přes propast se dostanete snadno - rozbijte bednu a zapalte výbušninu. Pak přejděte po padlém

sloupu. V následující místnosti vás čeká menší puzzle, ale nic složitého. Musíte vždy zatáhnout za páku a pak lukem trefit malý terčík, který se na chvíli objeví. To učiňte u každé z pák, tím se vám otevře cesta dál (tedy vlastně zpět).

Přejděte opět po padlém sloupu a vyjděte nahoru po schodech, kde zatáhněte za páku. Ocitnete se v chodbě, kde musíte aktivovat čtyři páky (dvě na začátku, dvě na konci). Protivníků si moc nevšímejte - není žádný důvod, proč se jimi zdržovat. Jsou pomalí, a jestli vás trefí třikrát, tak je to hodně. Následující síň ovšem bude větší oříšek. Nám se vyplatilo na začátku všechny nechat zkamenět a rychle utíkat k sudu s výbušninou - musíte nejprve dolů, tam zatočit doprava a vyjít na ochoz, který byl původně před vámi. Rozbijte krabice, v jedné z nich najdete výbušniny. Tím se do akce zapojí i armáda nemrtvých a odvede velkou část práce za vás. Až všechny pobijete, otevře se vám východ. Projděte chodbou a seberte zápalné šípy. S těmi se vraťte k propasti, střelte do sudu a přejděte na druhou stranu.

V následující komnatě vás čeká boj se zombiemi, ale je to snadnější, než by se mohlo zdát. Pokud jim totiž zničíte rakve, přestanou se rodit. Samotných nemrtvých si tedy moc nevšímejte (s výjimkou kostlivců, ty musíte pobít tak jako tak). Rakve jsou zde tři. Jen tak mimochodem - zombie obecně zemře až poté, co ji spálíte, připíchnete k zemi, rozbijete na prach nebo jí zničíte rakev. Jinak se bude pořád rodit dál - a to nejen v této místnosti, ale vždycky.

Projděte přes můstek, pobijte pár Římanů (pozor, pár jich je docela tuhých) a utkejte se s vlastním dvojníkem. Na něj platí jednoduchá taktika - pobíhejte kolem hrobu, sbírejte energii a životy i v případě, že je nepotřebujete (aby je nesebral váš protivník). Pak jej nechte zkamenět a dvakrát do něj udeřte Beowulfovým kladivem - ale ne víckrát! Po čase jej porazíte, aniž byste jakkoliv riskovali. A možná se budete divit, ale tohle byl jeden z nejtěžších (no dobrá... tak nejdelších) soubojů v celé hře.



### Jednání II - kapitola 4
### Duchové Troje

Vyčistěte sapérům místnost s hroby - musíte každý z nich vyhodit do povětří. Ovšem pozor, jsou to pěkné šlupky, tak ať nerozmetáte také sami sebe. Nejsnazším způsobem je kostlivce nechat zkamenět, rychle zničit tři hroby a pak tento postup opakovat. Pak zničte dveře a jděte dál.

Zde si nikoho nevšímejte a jen se podívejte do truhel nalevo - v jedné z nich je ukryt klíč. Jakmile jej získáte, utíkejte ke dveřím na druhém konci místnosti a otevřete si je. A ani zde si nehrajte na hrdinu. Dojděte přes rozpadlou podlahu ke svatyni se zdravím, seberte si zápalné šípy a střelte jak do sudu naproti vám (aby spadl kus stropu a otevřel vám cestu), tak do těch za vámi, aby vás neotravovali lučištníci. Cestou zpátky zlikviduje kostlivé válečníky, pak protivníky nechte zkamenět a rychle přeskákejte přes propasti až ke dveřím. Bojovat s nimi opravdu nemá cenu - je jich moc a nic z toho nemáte. Dostaňte se ke Kastorovi a otevřete dveře.

Držte se s jednotkou a zabijte každého, kdo se vám postaví do cesty. Na nádvoří už asi tušíte - trefte terčíky, přeběhněte přes most, zatáhněte za páku. A znovu. A znovu. Pak pobijte všechny protivníky (nezapomeňte, co jsme si říkali o likvidaci zombií), zatáhněte za páku a oběhněte vám pravděpodobně důvěrně známou místnost. Po spojení se zbytkem jednotky povražděte ;všechny nepřátele nikomu nenadržujte, berte šmahem Římany i nemrtvé. Následně se vypořádejte s pretoriány a vrahy - i zde je nejlepší kombinací zkamenění a pak rychlé rozdrcení.

Zbývá poslední boj této mise. Nemrtví nejsou nijak obtížní, už je asi umíte zabíjet levou zadní. Dobře ale poslouchejte Sejanův zabijácký přístroj - střílí totiž výhradně po vás. Jakmile tedy uslyšíte, že se připravuje, rychle se ukryjte. Pak budete mít opět pár vteřin na boj. Nakonec zatáhněte za páku, kterou vám zpřístupní Kastor, a připravte se na utkání s Hydrou.

### Jednání II - kapitola 5
### Stráž

Tenhle boj je jednodušší, než se zdá, jen musíte dodržovat pár zásadních rad. Zaprvé - pohybujte se zpočátku jen v jedné půlce bojiště. Budete totiž potřebovat, aby zůstal stát alespoň jeden sloup. Za druhé - neukrývejte se za sloupy, ale stůjte v mezeře a sledujte, která hlava se začne připravovat k útoku. Jakmile vyrazí proti vám, uhněte kotoulem do strany a začněte rubat ze všech sil. Až nasbíráte dostatek energie, vystřelte z luku na útočící hlavu - ovšem ne normální střelu, nýbrž posílenou (L1 + R2 + křížek). Hydra přijde o hlavu. Teď máte chvíli čas - buď můžete vystřelit ještě jednou stejným způsobem, nebo sebrat zápalný šíp a ten vystřelit. Tak jako tak krk vybouchne... a narostou hlavy dvě. Tohle opakujte, dokud se neobjeví „matinka" - hlavní hlava chrlící oheň. Jakmile to na vás zkusí, utíkejte se schovat za ten sloup, kterému jste se měli doposud vyhýbat. Dál to pokračuje stejně jako dosud, akorát je frekvence útoků vyšší a občas na vás velká hlava plivne oheň. Nenechte se tím odradit a zabijte tu příšeru, ať je od ní pokoj.

### Jednání II - kapitola 6
### Odpor

Nejprve musíte ochránit Archiméda před útočníky. Najdete je na těchto místech (bráno z pohledu Archiméda): nahoře na druhé straně náměstí, rampa v levém rohu nahoře na pravé straně náměstí dole uprostřed náměstí nahoře na levé straně náměstí, vstup na rampu kolem Archiméda po další rampě nahoru a nakonec po žebříku přímo u Archiméda vlevo za Archimédem - po žebříku v rohu náměstí přímo nad Archimédem - vstup na rampu kolem

něj, pak do levé části náměstí, nahoru po další rampě, vyskočit na střechu, seskočit na druhé straně; na druhé straně náměstí, kousek za místem, kde byl první lučištník.

Teď zamiřte k hospodě U Bakcha, kde získáte posily. S nimi se vydejte zabít pár Římanů. Najdete je snadno, jen se držte svých kolegů. Cestou když tak hledejte plakáty a římské domy - ty první můžete počmárat, ty druhé zase vypálit. Pak se vraťte zase za Koinosem, který na vás čeká nad náměstím. Ten vám dá za úkol zabít špehy vracející se do svých úkrytů. Řiďte se podle radaru. Pak pobijte zbytky jejich ochranky (než zabijete posledního, doplňte si zdraví a energii ze svatyní) a vraťte se za Archimédem na náměstí. Musíte jej doprovodit do bezpečí - a věřte tomu, že to není až tak snadné, jak by se mohlo zdát. Rovnou zapomeňte na to, že byste si odběhli dopředu a pobili vojáky dřív, než se k nim stařík vůbec dostane. Pokud se totiž od něj příliš vzdálíte, objeví se nepřátelé přímo u něj a zabijí jej, než se stačíte vrátit. Ideální postup je následující: první partičku pobijte bez pomoci božských sil, a až se Archimédes zastaví, aby se vydýchal, zabijte pár vojáků čekajících za rohem. Poté utíkejte na velké náměstí a zabijte protivníky, tentokrát už s božskými silami (je jich hodně a jsou silní). Kolem další partičky projděte velice opatrně - když na sebe neupoutáte pozornost, tak jim proklouznete. Za rohem vás sice čeká boj, který je přiláká, ale Archimédes tam je víc v bezpečí. Pak si bude filozof myslet, že je již v bezpečí, ale není tomu tak - úkryt byl prozrazen a obsadili jej Římané. Pobijte je a pak se jděte zeptat na cestu. Bohužel dostanete mylnou informaci a opět vás čeká boj. Část božské síly byste si tedy měli nechat na tuto chvíli, pak ji už naštěstí nebudete potřebovat. Za dalším rohem sice čeká poslední várka, ale ti již nejsou moc nebezpeční, protože Archimédes čeká v bezpečí za vámi. Pak už jen necháte projít patrolu a je po všem. Tedy, jak by řekli v reklamě, skoro po všem...

### Jednání III - kapitola 1
### Revoluce

Upalujte s Kastorem a Polydeukem na náměstí zabránit popravě. Vběhněte nejprve na popraviště a pobijte všechny vojáky okolo (ke slovu přijde tradiční kombo zkamenění/Athéniny čepele). Až přijde útok ze severu, překlopte braziéry na tomto konci popraviště, poté udělejte to samé na jihu. Když budou zajatci v bezpečí, následujte oba bratry ke svatyni. Abyste se tam dostali, musíte nejprve sehnat pět Sester v odboji - všechny jsou zhruba v okolí svatyně a všechny obtěžují Římané. Pak se vraťte k oběma bratrům, počkejte, až nepřátelé odejdou z chrámu, a zajděte si popovídat se svým informátorem.

Nyní se vydejte vyhledat Akrisia - pomocí radaru byste jej měli najít velice snadno a ani likvidace Římanů, kteří jsou u něj, by vám neměla činit problémy. Vraťte se ke svatyni, otevřete ji a seberte lektvar neviditelnosti. Utíkejte k věznici (je v ulici napravo před vámi), pobijte první várku strážných, zapalte výbušniny u vězeňských cel, pobijte zbytek strážných a odveďte nové pomocníky do bezpečí.

Po animované sekvenci utíkejte nastražit past ke svatyni. Pobijte oddíl Římanů, seberte klíč a utíkejte k Sejanově zahradě. Tam vás čeká poměrně hustý boj. Dávejte si pozor především na rychlopalnou balistu (její zvuk už znáte) a temný mrak vrhající ohnivé koule. Jakmile se objeví u vás, upalujte pryč! Postupně se vám budou otevírat jednotlivá patra zahrady, až se dostanete úplně nahoru, kde... končí mise.

### Jednání III - kapitola 2
### Oko Apollónovo

První část mise je trochu jednotvárná. Zabijte skupinku Římanů na nádvoří, zatáhněte za páku, zabijte další Římany, doplňte si zdraví, utíkejte o patro výš. A zase. A zase. A zase. U čtvrtého bude trošku problém v podobně infernů - nejenže jsou jejich plamenomety nebezpečné, ale pokud je navíc zabijete klasickým způsobem, tak vybouchnou. Proto je raději nechte zkamenět a zlikvidujte je takto, pak vám nic nehrozí.

Pak se ocitnete na střeše. Římanů si nejprve nevšímejte a aktivujte čtyři zrcadla nacházející se v rozích střechy. Poté zlikvidujte protivníky a usedněte k bleskometu. S jeho pomocí odešlete nemrtvého draka na věčný odpočinek. Nezapomeňte, že tuto účinnou zbraň můžete použít i proti běžným nepřátelům, ale nelze střílet bez přestávky.

Teď už je na řadě jen Sejanus. Útočte na něj jen ve chvílích, kdy nemá božskou sílu na maximu, a pozor na jeho štít odvracející všechny útoky. Je to ovšem vcelku slabý protivník, takže se obejdete i bez posílených či zuřivých útoků. A mimochodem, vítejte ve světě legend...

### Jednání III - kapitola 3
### Brány Saturnovy

Utíkejte nalevo, kde zapálením sudu zneškodníte první balistu. Dejte si přitom pozor na letící ohnivé koule. Poté se vydejte ke druhé, ale místo abyste si to k ní namířili přímo, obejděte celé bojiště. Jen tak vás totiž netrefí. Až zlikvidujete její obsluhu, zasedněte k ní a odstřelte čtyři předprsně. Pozor, munice je VELICE omezená.

Nyní utíkejte k hradbám, vylezte na ně a promluvte si s Kastorem. Teď musíte ochránit sapéry. Když nějakého zabijí, vyrazí na cestu další, ale celá operace se tak zdrží. Nesnažte se zabít všechny Římany - je jich nekonečné množství. Nejlepší je nechat všechny zkamenět a ani se jich nedotýkat. Tím sapérům zařídíte dost času na to, aby těžké sudy alespoň o kus poponesli v naprostém bezpečí. Pak nálože odpalte a vběhněte na nádvoří. Zde se soustřeďte jen na označené pretoriány, s ostatními bojujte jen proto, abyste získali dostatek božské síly. Na ostatní se vrhněte až ve chvíli, kdy k tomu budete vyzváni.

Po animované sekvenci vyběhněte na hradby a zlikvidujte všechny obránce. Následně se ocitnete na hřbitově, ze kterého se dostanete až po zabití dostatečného počtu mrtvol - i tentokrát vám dobře poslouží zkamenění. Jakmile se otevře brána, tak jí proběhněte, vylezte po žebříku na věž, skopněte pretoriána do hlubin a zatáhněte za páku. Proskočte rozbitou branou na velké nádvoří, probojujte se k páce na spodním ochozu a zatáhněte za ni. Vraťte se nahoru a postupně navštivte všechny kněžky.

Jejich likvidace vypadá na první pohled obtížně, ba přímo nemožně. Není tomu tak. Vyhýbejte se jejich útokům a ve chvíli, kdy kolem sebe nemají ochranné pole, do nich sekněte nebo střelte z luku. Moc toho nevydrží. Inferny likvidujte samozřejmě z uctivé vzdálenosti za pomoci luku. Až bude po všem, skočte do fontánky uprostřed. Takto naložte se všemi kněžkami, které jsou v této části hradeb.

Projděte otevřenou branou do další lokace, kde musíte zatáhnout za dvě páky - jedna se nachází nahoře na hradbách (před dřevěných ochozem), druhá pak dole u brány. Zabijte označené pretoriány a poté běžte za Kastorem nahoru na hradby. Tam zatáhněte za páku a poněkud netradičním způsobem si otevřete bránu - nalákejte tam inferna, naládujte do něj pár šípů a nechte jej tam vybouchnout. Cesta k předposlední kněžce (ve dvou osobách) je volná. Zbývá najít poslední.

Vraťte se na nádvoří, přeběhněte na protější hradbu a vydejte se po schodech nahoru. Tam už na vás čeká - a tentokrát hned ve třech kopiích. Zbývá jediný nepřítel: Sejanus. Argument, že jste ho přece už jednou zlikvidovali, je naprosto zbytečný. Není to až tak obtížné, protože i v této podobě jej můžete nechat zkamenět. Nejlepší je použít na něj Medúzin štít, pak si na jeho pohůncích nabít zuřivost a udeřit do něj třeba Achillovým kopím. Tomu se těžko odolává.

### Jednání III - kapitola 4
### Smrt a cirkus

Vstupte do stok a zatočte vpravo, dejte si přitom pozor na jedovatý plyn. Poté přejděte přes lávku, seberte zápalné šípy a odstřelte sudy, čímž si zpřístupníte cestu dál. Za další lávkou postřílejte lučištníky (hodně vám pomohou výbušné sudy), pobijte párek pretoriánů a seberte bojující skupince klíč. Vraťte se k zamčené bráně, kde jej použijete. Vyslechněte si rozhovor o Minotaurovi a lektvaru síly. Ten poté seberte a povražděte celý oddíl Římanů.

Se svým novým průvodcem přejděte přes lávku a napadněte Římany. Pokud vám zemře, nic se neděje. Do plynu nechoďte, musíte jej vypnout. Přejděte přes další lávku, zlikvidujte obsluhu balisty, a až se otevře mříž, pobijte útočící nepřátele. Pak se dostaňte až k páce, kterou vypnete přívod jedovatého plynu. Vraťte se k balistě, pobijte útočící oddíl a poté se vydejte na místo, kam jste předtím nemohli. Pokračujte až do sklepů.

Tam vypusťte všechny sudy a pobijte vojáky, kteří se půjdou podívat, co se děje. Jděte nahoru, zapojte se do všeobecné bitky, a až dopadne k naprosté spokojenosti (naživu budete jen vy), zatáhněte nahoře nad schody za páku. Pobijte protivníky a zatáhněte za páku napravo. Rozbijte sudy, zapalte výbušninu a opatrně seskákejte do stok. Zde se tradičně vyhýbejte plynu, postřílejte lučištníky a vylezte po žebříku nahoru. Pusťte zajatce ze všech cel a pak rychle pobijte všechny, kdo nepatří k vám. Společně s novými spolubojovníky se dostaňte až do síně s Minotaurem. Zabijte jej (není až tak silný, jak se zdá), jen se k němu nepřibližujte, pokud není zkamenělý. Takže taktika je jasná - nejprve Medúza, poté cokoliv dalšího. Dobře na něj také působí Achillovo kopí ve své božské podobě.

### Jednání III - kapitola 5
### Bohové války

Utíkejte co nejrychleji za Electrou a zbavte ji Římanů. Pak běžte na pomoc Kastorovi, okolních Římanů si nevšímejte. Jakmile se k němu ale dostanete, situace se otočí - pokoste každého, kdo se vám postaví do cesty. A že jich bude... Otevřete společnými silami mříž, pak všechny nechte zkamenět, z truhly si vezměte zápalné šípy a ve vedlejší místnosti střelte do sudu s výbušninami. Vstupte do arény a všechny zabijte. A když říkáme všechny, tak to tak myslíme. Svatyně se snažte nevyužívat - dojde na ně řada později. Až dostanete za úkol zabít vůdce pretoriánských infernů, tak je zničte tak, aby vybouchli - otevřete si tím cestu z arény.

Dojděte si nahoru promluvit s mužem za mříží a pobijte všechny Římany. Pak projděte mříží, vydejte se o patro nahoru, rozbijte bedny, přeskočte na druhou stranu a sejděte o patro dolů. Tam zapalte nálož pod sloupem a vyběhněte po rozpadlém stropu nahoru. Máte před sebou poslední úkol: zabít boha války...

Áres není až takový tvrďák, jak by si přál. Kotouly unikejte před jeho výpady, pokud si vyvolá dvojníky, tak zaútočte nejprve na ně. Vezměte si do ruky Achillovo kopí a pomocí magie mu užírejte život po poměrně velkých kusech. Počkejte, až zaútočí, pak uhněte kotoulem a rychle mu uštědřete posílený soustředěný úder. Jakmile si přivolá nějakou pomoc, soustřeďte se na ni. A nenechte si ujít jedinou příležitost, kdy na vás pošle plamen - v takových chvílích je velice zranitelný, takže oheň přeskočte a utíkejte mu věnovat pár ran. Za nějakých deset minut (ano, víme, že to je hodně) bude po něm. Gratulujeme.

**Pavel Mondschein**

# Genji

**Naučíme vás** jak zacházet s mečem a poradit si úplně se vším!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Game Republic ■ **RECENZE:** PLAY 12

Vynikající akce s mečem od tvůrce *Resident Evil* a *Devil May Cry!* Yoshiki Okamoto se opět předvedl ve skvělé formě!

## KAPITOLA 1

### Mt. Kurama

Hned na začátku musíte odrazit první vlnu útočníků. Poté, co se vám to povede, přijde ninja a pomůže vám utéct. Až budete Yoshitsuneho zase ovládat, vydejte se po stopách ninji směrem z kopce. Pod útesem, ze kterého seskáče ninja, najdete první savepoint.

Všimněte si pár spadlých stromů ležících vám přes cestu. Později se sem vrátíte s druhou postavou, která má schopnost rozbíjet věci a mezi nimi i tyto klády. Doběhněte až do místa, kde začíná voda, a zabočte nalevo ke srázu v dálce. Vyskákejte nahoru a z bedny si seberte Iron Sword. Potom se vraťte dolů a vydejte se směrem k vodopádu.

### Boss - velitel

Váš první boss nebude až tak těžký, pokud se nejdřív postaráte o jeho nohsledy a nedáte mu příležitost si zavolat další. Pokud byste tam vojáky nechali, hrozilo by, že vám boss jedním ze svých výpadů rozhodí obranu a vojáci se postarají o zbytek. Až budete bojovat pouze jeden na jednoho, využívejte hlavně výpadů ze vzduchu (skok, trojúhelník a nakonec dosekat čtverečkem). Útočení na zemi je pro vás velmi riskantní, protože velitel vám občas věnuje counterattack. Až ho zabijete, přesunete se automaticky do další úrovně.

### Monastery

Při rozhovoru s mistrem se dozvíte pravdu o vrazích vašeho otce a bude vám objasněna funkce Amahazane, kamenu boha kováře. Odteď budete moci tyto kameny sbírat a používat k upgradu postavy. Doporučuji je šetřit, proč, to vysvětlím dále. Mistr Kiichi vám zároveň nabídne uložení hry. Tuto funkci u něj můžete využívat libovolně až do konce první kapitoly.

Až budete znovu ovládat postavu, ucítíte intenzivní vibrace signalizující, že je poblíž kámen Amahazene. Čím blíže u něj budete, tím budou vibrace intenzivnější a naopak. V mapách, kde nelze používat zbraň, odkryjete kámen prozkoumáním dotyčného místa, jinak stačí udeřit do místa, kde je kámen schovaný. Pokud byste ho nemohli najít, stačí použít Kamui (L1), a pokud je v dohledu, ukáže se vám. V této úrovni najdete první krystal v bedně před domem a druhý ve studni za domem. Pokud se chcete na něco informovat, promluvte si s princeznou Minazuru. Pak se vydejte pryč z mapy.

V půli cesty vás zastaví mluvící kámen, který vás naučí používat Kamui. To je speciální síla, se kterou můžete reagovat na protivníky counterattackem (včas stisknete čtvereček, až se vám objeví pod nohama). Pokud takto zabijete všechny bojovníky v obraze, ukáže se vám speciální animace a dostanete o něco více zkušeností.

### Main Road

V tomto městečku si můžete doplnit zásoby a získat nějaké questy. Nalevo od stájí je v bedně krystal, druhý je u savepointu v malé budce. Pokud vstoupíte do domu u savepointu, promluvte si s kovářem, který vám poví, co potřebuje na ukování unikátních zbraní. Při odchodu z města vás zastaví jeden vesničan a poprosí o pomoc při hledání své sestry. Pro tu se teď vypravíme do Gojo.

### Gojo

Nejprve si musíte poradit se třemi várkami soupeřů, potom už budete bojovat rovnou s bossem.

### Boss - Shoki

S tímto bossem si moc neužijete, je poměrně slabý. Jestli budete dávat pozor na jeho výpady a uskakovat jim (začne žlutě zářit), můžete ho potrestat letícím kopem ze vzduchu. Když se vám podaří counterovat útok v Kamui, vypadne z něj Shoki Gauntlet pro kováře. Po jeho zabití vás hra automaticky přenese zpět na hlavní silnici.

### Main Road, Monastery

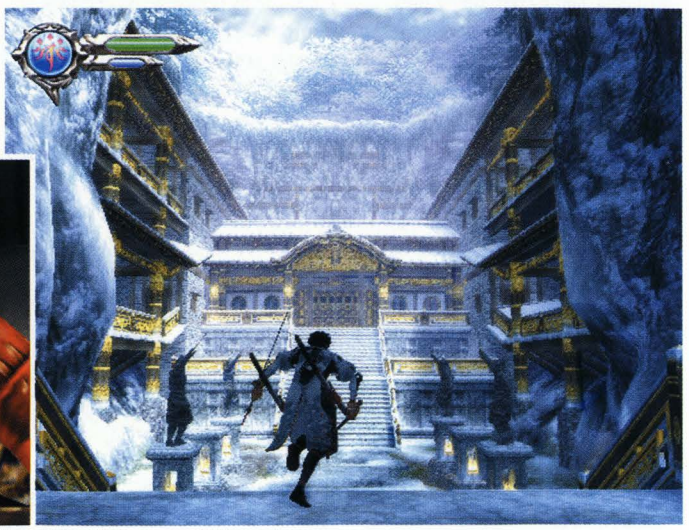
Promluvte si s kovářem a pak se vydejte za mistem Kiichim. Promluvte si s ním i Otohikem stojícím u studny. Poví vám o bojujícím mnichovi. Bližší info vám řekne princezna při odchodu z domu.

### Gojo

Prohledávejte zmasakrované vojáky a doběhněte až na most, kde se potkáte s mnichem Benkeiem.

### Boss - Benkei

Benkej disponuje řadou útoků, ale asi nejhorší je, když se žlutě nabije a začne vás nahánět. To pak musíte utíkat, dokud nezaútočí naprázdno. Po tomto útoku je chvíli bezbranný a toho můžete využít.



# TipStation OBJEDNACÍ LÍSTEK PŘEDPLATNÉHO

19

ODPOVĚDNÍ ZÁSILKA
CENU HRADÍ
ADRESÁT

Cena ročního předplatného TipStation je **585 Kč**.

**OSOBNÍ ÚDAJE:**

Jméno, příjmení: _____

Firma: _____

IČ: _____

DIČ: _____

Adresa: _____

_____

E-mail: _____ Telefon: _____

**ZPŮSOBY PLACENÍ**

- c Složenkou/převodem na účet (složenkou typu C poukažte patřičnou částku na adresu uvedenou na přední straně lístku)
- c Šekem (vypsaný šek přiložte k tomuto vyplněnému formuláři)
- c Fakturou (podmiňuje uvedení IČ)
- c Platební kartou: c VISA c EC/MC c AMEX

  Č. karty: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

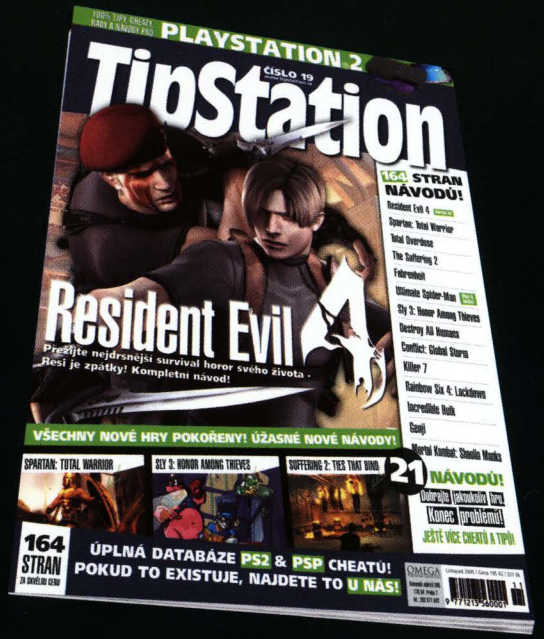
  CVC (tři kontrolní číslice vpravo na podpisovém proužku) |_|_|_|

  Platnost do: |_|_|/|_|_|

  Podpis: _____

Při platbě kartou účtujeme navíc 5% z částky (poplatek bance)

**SEND Předplatné s. r. o.**
**P. O. Box 141**
**140 21 Praha 4**




# Předplatné TipStation

## Čtyři čísla za cenu tří!

## Proč předplatné?

- Najdete tu návody na VŠECHNY důležité hry pro PlayStation a PlayStation 2.
- Úplný seznam všech cheatů a tipů. Každý měsíc rozsáhlé sekce s novými kódy a hesly.
- Bezplatné doručení a čtyři čísla za cenu tří. Máte jistotu, že vám žádné číslo neuteče!

## OVLADANI

### CO JE CO

**Šipky** » rychlé použití předmětu
**Levý analog** » pohyb postavy
**Křížek** » skok
**Čtvereček** » slabý útok
**Trojúhelník** » silný útok
**Kolečko** » akce
**L1** » Kamui
**R1** » bojový postoj
**L2** » kryt

Má horizontální i vertikální útoky, to znamená, že skákat na něj se moc nevyplácí. Vypečená taktika je skočit na zábradlí mostu a sekat do něj, tam vás může trefit jen minimem výpadů.

### Monastery

Představí se vám další důležitá postava, kněžka Shizuka. Shizuka vám zvětší ukazatel Kamui a vysvětlí pojem dvojité Kamui (aktivujete první Kamui a pak znovu stisknete tlačítko pro Kamui. Pak máte silnější výpady a hra se o hodně zpomalí). Při pokusu o odchod se s vámi dá do řeči Benkei, který se tímto stane vaší druhou postavou. Stačí k němu zajít a říct mu, že má jít. Udělejte to a s Benkeiem se vydejte zpět do hor Kurama.

### Mt. Kurama

Hned u vchodu naleznete bednu s Broken Blade, který se bude hodit kováři na kování. Nad prvními pařejemi po levé straně bude ve skále ukryt krystal. Utíkejte dál po cestě nad sráz, na který vyskákal Yoshitsune, a zničte kládu ležící vám v cestě. Najděte druhý krystal ukrytý ve skále nad srázem a rozbijte bránu. Porazte strom, po kterém přeběhněte přes propast, a z bedny si vezměte zbraň pro Benkeie. Na samém konci cesty bude ukryt krystal. Vraťte se na rozcestí, kde jste rozbili kládu, a pokračujte v cestě k savepointu.

Na útesu nad savepointem bude ukryt krystal, který lze odkrýt jen úderem ve skoku. Rozbijte kládu ležící přes cestu a utíkejte po cestě k otevřenému místu, kde po Benkeiově pravé ruce bude malý sráz. Tam jsou ukryty dva krystaly. Poslední krystal naleznete až u brány, kde hra začínala.

### Myogyoji Temple - Benkei

Proběhněte bránou na dvůr a vyběhněte schody. V malé čtvercové části naleznete v levém zadním rohu krystal. Potom utíkejte dál až k velkým červeným dveřím.

Na dalším nádvoří zavítejte do chrámu naproti vám. Nad schody bude savepoint a v oltáři před Buddhou najdete ukrytý krystal. Vyjděte zase ven a vyběhněte po schodech nalevo k malému domku. Dveře můžete s Benkeiem rozrazit a jít do domu. V truhle na zemi bude brnění a v knihovně vedle schodiště krystal. Později se sem můžete vrátit se samurajem a po skříni vyskočit k bedně položené nahoře u střechy.

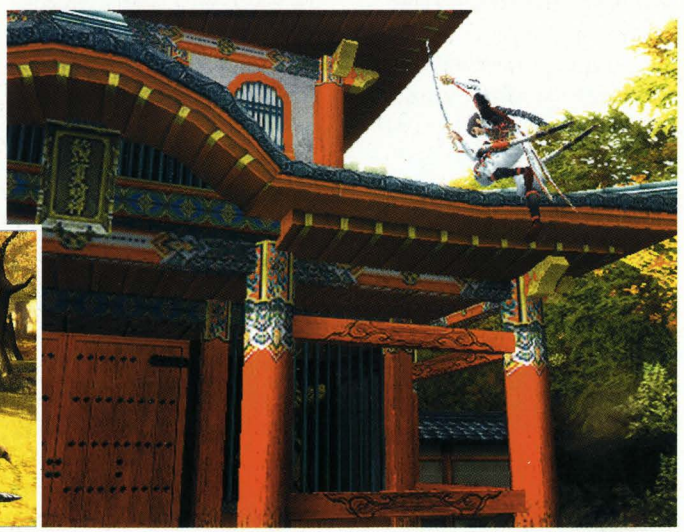
Vyjděte z domu a po cestě kolem chrámu pokračujte k malému jezírku. Napravo od něj uvidíte zvon, do kterého s Benkeiem udeřte a vypadne krystal. Pak vstupte do dveří vedoucích do skály. V druhé místnosti si můžete uložit hru, chcete-li, a pak si na samém konci dlouhé chodby sebrat v rohu krystal. Potom najděte otevřené dveře vedoucí do studovny a z ní přejděte do laboratoře. Bariéra nezmizí, dokud si nevezmete náhrdelník z bedny na zemi. Nezapomeňte si vzít krystal ukrytý v tlamě přišery ležící na stole. Při odchodu si uložte hru a po vyjití ven se vydejte okolo jezírka do kopce. Zrušte kouzlo uzavírající dveře a jděte dál.

### Boss - Nue

Pořád buďte v pohybu a nezastavujte se, jinak na vás ještěr skočí a narve to do vás. Útočit můžete bušením do zadní nohy, protože tou kope jen velmi zřídka. Pokud byste stáli přímo před ním, hrozilo by vám, že vás sfoukne svým jedovatým dechem a sekne vás břitvami na předních nohách. Ke konci přidá ještěr ještě jeden útok, který je částečně naváděný, ale pokud budete poblíž stromu, tak se dá před ním dobře schovat. Nezapomeňte použít Kamui a získat tak Nue Talon pro výrobu zbraně. Až se dostanete ven z chrámu, vezměte si samuraje a vraťte se zpět.

### Myogyoji Temple - Yoshitsune

Vyskočte na střechu první brány a seberte si krystal. Potom si můžete



vzít ve skladu z bedny lékárničku. Nakonec se vydejte do místa, kde jste bojovali s ještěrem. Zde u malé kapličky najdete druhý krystal. Ještě v této aréně zůstaňte, protože se tu dá skvěle expit a během hodiny tu uděláte minimálně 10 levelů.

**Gojo**

Nejdříve se budete muset na přeskáčku s Benkeiem a Yoshitsunem probojovat až k domu, kde jsou zajatci drženi. S Benkeiem se nakonec utkáte se strážcem, kterého když zasáhnete protiútokem z Kamui, získáte Armour Sleeve pro výrobu brnění. Obě postavy se nakonec potkají u vstupu do podzemí. Uložte si hru a vyberte si Benkeie. Nakonec vstupte do podzemí.

Utíkejte na první rozcestí a na začátku odbočky najděte krystal. Pak pokračujte po svažující se cestě k zamčeným dveřím. Na další odbočce si odskočte do místnosti s klecí, ve které bude ohnivá zbraň pro Benkeie. U ohně sálajícího ze stěny bude v podlaze ukryt krystal. Doběhněte na konec cesty a z bedny si vytáhněte náhrdelník. S ním se vraťte k zamčeným dveřím a projděte jimi.

**Boss - Shoki**

Boss se oproti původní verzi moc neliší, pouze má větší sílu a v Kamui ho musíte zasáhnout dvakrát. Jako drop z něj dostanete Gauntlet Core. Po souboji se rovnou přenesete k mistru Kiichi. Po skončení rozhovoru si vezměte Yoshitsuneho a jděte se podívat na lidi obývající hlavní cestu. Až si s nimi promluvíte, objeví se vám na mapě nová lokace, kam se vydejte.

**Rokuhara Mansion**

Utíkejte k prvnímu rozcestí a oběhněte strom. Po vodě doběhněte na malý ostrůvek. Pokud hrajete s Benkeiem, ke krystalu se nedostanete, protože na další dva ostrůvky umí přeskákat jen samuraj. Po návratu na cestu utíkejte dál, až dorazíte k druhému stromu. Při příchodu byste měli v pozadí vidět ostrůvek se sochou a za ním další s krabicí. Sochou může pohnout pouze Benkei, takže jen vyberte obsah krabice na vzdálenějším ostrově. Před branou do paláce narazíte na dva těžkooděnce, z nichž vypadne při úspěšném použití Kamui Armour Sleeve.

Doběhněte do kamenné zahrady a v rohu na začátku mostu si z krabice vezměte zbraň pro Benkeie. Na druhém konci mostu napravo bude ve zdi ukryt krystal. Potom už jen utíkejte po cestě, dokud nenarazíte na savepoint a vaši druhou postavu. Uložte si hru a vstupte do brány.

**Boss - Kagekiyo**

Pokud nechcete bosse sejmout vyloženě silou Kamui (nic z něj nepadne), nemá asi cenu brát si Benkeie, protože je pomalý a neohrabaný a generál ho bude pořád sekat do zad. Když ho budete přeskakovat a útočit mu do zad letícím kopem, nebude mít moc šancí jak vám ublížit.

## KAPITOLA 2

**Hiraizumi Mansion**

Seberte si krystal ze stromu rostoucího u balkonku domu a v bedně ležící o kus dál vzadu. Najděte kněžku, a pokud chcete, uložte si u ní hru. Pak se vydejte do města. Po vyjití z domu se dejte směrem ke kameře, až doběhnete k tržnici. Až si nakoupíte, vydejte se do hor druhou cestou vedoucí od domu.

**Golden Temple**

Seznamte se s brouky a oživlými sochami. V další části, až budete mít tu čest se skaraby, bude většinou někde váza, ze které budou vylítávat, proto ji zničte dřív, než začnete zabíjet ostatní nepřátele. Po příchodu do chrámu se k vám přidá váš partner a společně pak budete moci přejít do jiného světa. Tady si promluvte s bohem, který vám vysvětlí podstatu zkoušky. Benkei má přístup do portálu napravo, Yoshitsune nalevo.

**Yoshitsune**

Vyskákejte po létajících skálách až k jezdící plošině. Po ní se přepravte k truhle s brněním a pak se vraťte. Na dalším kameni (poznáte podle vibrací) bude ukryt krystal. Pak už jen utíkejte až k první létající plošince. Pozn. Pokud spadnete/skočíte dolů z oblohy, napadne vás hromada opic, za které dostanete cca 500 expů a občas z nich padne lékárna a krystal.

V druhém patře narazíte na odbočku, po které se vydejte a dorazíte ke stěně, ve které bude zasazen krystal. Pak už povede přímá cesta do třetího patra a na jeho konci je savepoint před prvním bossem.

**Boss - čtyřruká socha**

Pakliže nebudete dlouho stát na místě a pořád budete v pohybu, nehrozí vám skoro žádné nebezpečí. Ledová bestie vám bude chtít vyčarovat ledové bodáky pod nohama nebo se k vám pohrne a sekne po vás, ale obojímu se dá utéct, a navíc dobře potrestat kombem ve vzduchu. Kamui sice pomůže, ale v tomto případě je zbytečné.

Po boji najděte krystal ukrytý v kytkách napravo poblíž východu a pak odjeďte do dalšího patra.

Doběhněte k jezdícím plošinkám. Dejte si pozor, plošiny vás budou držet jen chvíli a pak spadnou. Na prostřední plošině je ukryt krystal a z první plošinky můžete skočit na pohybující se plošinku, která vás zaveze k bedně se zbraní. Naposledy v tomto světě si uložte hru a vydejte se na bosse uzavírajícího Yoshitsuneho zkoušku.

**Boss - Messenger Crow**

Pokud byste chtěli použít Kamui (a z ptáka vypadne předmět), nezapomeňte, že musí být vrána v klidu a sedět. Při normálním boji na vás bude pták nalétávat nebo se vás pokusí zadupat do země. Pakliže si sedne na okraj plošiny, můžete na něj zaútočit a z výskoku ho sekat do hlavy. Avšak dejte si pozor na jeho ohnivý dech, kterému se můžete schovat jen za pahýlem sloupu nebo tak, že budete těsně u ptáka. Občas vrána víří vzduch a hází na vás ohnivá pírka, kterými vás může zapálit, ale před těmi se dá schovat za některým ze vzdálenějších sloupů - nesmíte být u sloupu blízko ptáka.

Po souboji vás hra přenese do domu k Shizuce. Uložte si hru a vraťte se do chrámu.

**Benkei**

Na prvním rozcestí se dejte vlevo, pak zase vlevo a najděte krystal. Potom se vraťte o jednu místnost zpět a vydejte se chodbou napravo. V ní se dejte doleva a seberte si další krystal, potom vyjděte ven z místnosti a za dveřmi napravo bude první savepoint.

**Boss - čtyřruká socha**

Na začátek vás musím upozornit, že jde snad o nejtěžšího bosse, kterého

jsem za celou hru potkal (už ji mám jednou dohranou). Nedá se k němu nijak bezpečně přiblížit, a to ani zezadu, protože se po vás ožene ohnivým mečem a už letíte. Jediná možnost je naučit se bránit proti jeho útoku v Kamui. Jinak ho budete dělat extrémně dlouho a ve chvíli, kdy bude mít jen třetinu života, přidá do svého arzenálu útoky dost podobné těm, co dělal Shoki, když byl skoro mrtvý. Teprve pak uvidíte, jaké je peklo se k němu přiblížit.

Po souboji si skočte do předešlého obrazu uložit hru a přejděte zpět do arény s vodopády. U východu bude ve stěně po obou stranách ukryt krystal. Pak se můžete pustit do další části zkoušky.

Na prvním rozcestí jděte nejdříve nalevo. Porazte sloup, po kterém přeběhněte k bedně se zbraní, a vraťte se do první místnosti. Odtud odejděte prostřední cestou. V druhém sále se vydejte do místnosti napravo pro další zbraň a pak do místnosti uprostřed. Tam budou na zemi ukryté tři krystaly. Nakonec se vydejte levou cestou do třetí haly. Napravo bude pokladnice s penězi, uprostřed savepoint před dalším bossem.

### Boss - Iwayashiro

Principem boje je zničit čtveřici menhirů obíhajících kolem centrálního kamene. Vždy, když kámen padne, oddělí se od něj špička, a ta se vás pokusí trefit paprskem směřujícím přímo k zemi, tzn. že musí být přímo nad vámi, aby vám mohla ublížit. Až trefíte tři kameny, může nastat situace, že se spojí paprsky a budou obíhat dokola po obvodu místnosti. Nesnažte se paprsek přeskakovat, ale utíkejte. Až zničíte všechny čtyři kameny, spadne centrální kámen na zem a bude zranitelný. Sekejte do něj, jak jen to půjde, a nezapomeňte dávat pozor na létající špičky menhirů. Ke zničení kamene mi stačilo dvakrát proces zopakovat a bylo vystaráno (25 level). Kamui jde aktivovat, jen když jsou všechny čtyři menhiry dole a lze ubírat energii velkému kameni. Postupně na vás budou nalétávat všechny čtyři špičky a z každé vám vypadne jeden kámen, tzn. že můžete dokončit souboj se čtyřmi speciálními kameny.

Po skončení boje si seberte z bedny na zemi dekorativní zbraň a hra vás vrátí do zahrady.

Po absolvování obou zkoušek se znovu vydejte do zlatého chrámu a proběhněte zkoušky s druhým charakterem. Benkei nalezne v létajícím světě svou na dlouhou dobu nejsilnější zbraň a Yoshitsune může získat náhrdelník transformující 40 defence do 40 attack. V tuto chvíli byste měli mít spuštěné schodiště, vedoucí do poslední zkoušky. V ní jednoduše použijte Kamui a odrazte útok svého klonu. Až splníte i tuto zkoušku, dostanete od boha nové zbraně. S nimi se vydejte na cestu zpět.

### Boss - Kagekiyo

Oproti dřívějšku bossík značně posílil a zrychlil. Pokud si vezmete Benkeie, dejte mu do ruky palici (ne kopí) a dělejte kombo čtverec, čtverec, trojúhelník. Po prvních dvou ranách vás Kage oběhne, ale třetí ranou bouchnete i za sebe, a tak ho bezpečně trefíte a odhodíte. S Yoshitsunem se strategie moc nemění. Pokud použijete Kamui, nic nezískáte.

## KAPITOLA 3

Po skončení rozhovorů si proběhněte jeskyni, nakupte si vybavení a přepněte se na Benkeie. S Benkeiem se vydejte do hor a najděte 6 krystalů, halapartnu a náhrdelník. V domě mistra Kiichiho můžete najít další zbraň pro Benkeie a jeden krystal. Až budete mít vše hotové, vydejte se do místa označeného na mapě.

### Myogyoji Temple

Přeběhněte po střeše brány a v pravém dolním rohu obrazu si seberte krystal. Další bude na prvním schodišti nad prasklinou v zemi. Třetí krystal naleznete ve skladišti, kde měl předtím Benkei brnění. V krabici na skříni naleznete náhrdelník s obranou proti elementům. Vyjděte ven a vyběhněte k malé zvonici. Na mezistřeše nedalekého domu skočte na malý balkon a bouchněte do okna ukrývajícího krystal. V dalším balkoně bude rovněž ukryt krystal. Po zvonici se dostaňte na nejvyšší hřbet střechy a z něj přeskočte na střechu skladiště. Okýnkem vlezte na půdu a nalezněte krystal. Pro poslední krystal si musíte zajít do arény, kde jste předtím bojovali s Nue. Teď vás tu bude čekat jeho elektrický bráška Raiju. Z něj můžete získat dva Raiju Talon. Až nepovinného bosse zabijete, získáte přístup ke krystalu schovanému v rozbité kapličce. Pokud budete hrát za Benkeie, nezapomeňte si ve skladišti vzít palici. Jako poslední krok stačí zajít ke vchodu do skály. Po animaci budete hrát s Yoshitsunem.

### Yoshitsune

V místnosti jsou dva krystaly. Jeden přímo vedle vás v knihovně a druhý na jejím vrchu. Na chodbě utíkejte rovně do knihovny se dvěma regály. Za tím nalevo bude zbraň a za tím napravo krystal. Pokračujte dál. Až doběhnete na samý konec chodby, budete si to muset rozdat s hromadou čarodějů a po jejich vybití se objeví bedna s náhrdelníkem. S ním se vraťte na rozcestí

### Několik tipů!

**Sbírejte Amahazane krystaly a šetřete si je. Pakliže budete mít málo energie a žádné lékárny, stačí dát trojici krystalů do navýšení HP a zároveň s ním se vám kompletně doplní energie.**

**U Benkeie je lepší používat při boji s pomalými bossy palice, protože se dají nabíjet. Pro normální boje používejte kopí a likvidujte nepřátele hromadně pomocí silného útoku (trojúhelník).**

**Při hraní za samuraje využívejte v boji skákání na hlavu. Díky tomuto fíglu můžete vytvořit zajímavá komba společně s letícím kopem (trojúhelník při výskoku).**

**V obtížnosti hard nemůžete kupovat předměty, ale můžete se zúčastnit několika eventů (např. v aréně po Nue), za které dostanete hodně dobrý equip.**

a jděte do laboratoře. Zde je krystal ukryt na operačním stole. Až přejdete do další místnosti, jděte si uložit hru dříve, než stoupnete na symbol na zemi.

**Benkei**

Z police nalevo si seberte krystal a vydejte se hledat Yoshitsuneho. S Benkeiem to není nic těžkého, pouze jdete a sekáte, nemůžete nic minout.

**Boss - čarodějka**

Souboj s čarodějnicí a jejím mazlíčkem se dá udělat čistě jen v Kamui. Pokud použijete speciální sílu, robot bude na chvíli omráčen a pak na vás vypustí salvu raket. Sice to možná bude chvilku trvat, ale nakonec uvidíte, že odražení rakety není těžké. Navíc po prvním zasažení monstra vypadne Giant Evil Bone. Až to příšera schytá, objeví se vám čarodějka v zádech a vy máte možnost ji silným úderem přetáhnout po hlavě. Pak na chvíli čarodějka zmizí a teleportuje se obří kostře za záda. Čas, po který je zranitelná, vystačí na sérii tří normálních úderů a jednoho silného nebo dvou silných úderů. Každopádně je Kamui asi nejsnazší cesta jak tohoto bosse přemoci.

**Gojo**

V tuto chvíli už hra pomalu spěje k závěru. Nejdříve se musíte vypravit osvobodit Shizuku. Za mostem seběhněte ke břehu nalevo a najděte krystal. Pak pokračujte do podzemního vězení, kde to už znáte.

Na prvním rozcestí utíkejte rovně a neodbočujte. Budou vám na hlavu padat kameny, tak se snažte nezastavovat se. Bohužel v místě, kam kameny dopadají, je ukryt krystal, který ale lze jednoduše získat Benkeiovým běháním (R1+křížek). Utíkejte po cestě dolů a doběhněte k druhé kleci. Na zdi nalevo od ní bude ukryt druhý krystal. Pak doběhněte k velkým vratům a jděte si to naposledy rozdat se starým známým.

**Boss - Shoki**

Teď to bude opravdu dost tuhý boj, ale dá se udělat. K předchozím útokům přibyl i jeden nový, kdy monstrum vrazí do zdi a vám na hlavu spadnou kameny. Tomu se dá předejít tím, že včas použijete Kamui jako poslední záchranu. Při úspěšném použití Kamui vypadne z bosse Cursed Gauntlet.

Předtím, než se vydáte na finální souboj, kupte si dostatek lékárniček a svitků pro resurekci. Pak si vezměte Benkeie a vydejte se do paláce, kde jste ukončili první kapitolu.

**Rokuhara Mansion**

První krystal bude v malém altánku s lučištníky hned na začátku úrovně. Druhý bude na zábradlí v části, kde budou další lučištníci. Pod sochou na ostrůvku ve vodě najdete nejsilnější zbraň volně dostupnou Benkeiovi. Další krystal bude až v kamenné zahradě na místě, kde byl v první kapitole. Až na vás zaútočí drak a vy ho porazíte, otevře se vám další cesta. U savepointu se k vám přidá druhá postava. Zatím si nechejte Benkeie a vydejte se do místnosti s trůnem, odkud vás předtím přenesla čarodějka na souboj s Kagekiem. Tady s Benkeiem bouchněte do bubnu a z trámu u stropu spadne bedna. Vyberte si její obsah a skočte se přepnout na Yoshitsuneho.

S Yoshitsunem se dostaňte na ostrůvky ve vodě, kam Benkei nemohl, a vysbírejte si věci. Potom jděte do místnosti s trůnem. Jsou tu dva krystaly. První v oltáři nad schody a druhý na trámu nad schodištěm, kam se dostanete vyskočením na skříň napravo od schodiště. Nyní se vydejte cestou vedoucí od savepointu.

Pořád mějte jako aktivní postavu samuraje a v místnosti nad schodištěm s ním vyskočte na skříň, ze které se dostanete na trámy. Na druhém konci místnosti je na trámu ukryt krystal. Seskočte dolů, zničte rohože a jděte směrem od kamery (k váze v rohu). Napravo budou další rohože, za nimiž bude schodiště. To vás zavede do místnosti, kde na trámech bude bedna s nejlepším brněním pro Yoshitsuneho. Vraťte se na balkon a utíkejte až na jeho konec (silné okenice může rozbít jen Benkei a najdete za nimi v bedně nejsilnější Benkeiovu palici). Na konci cesty bude váza a vedle ní ve stěně krystal. Jděte o kus nazpět a narazíte na rošty zakrývající vchod do místnosti. V té je na trámech ukryta nejsilnější zbraň, kterou s Yoshitsunem můžete získat. Z místnosti odejděte po schodišti a po chvíli potkáte svého partnera. Můžete si doběhnout uložit hru, popřípadě si přepnout postavu na Benkeie a doběhnout si pro palici. Dál po schodech nahoru pokračujte s Benkeiem.

Benkeie potřebujete jen na rozbití okenic na balkoně. Z bedny si vylovte brnění a vraťte se pro Yoshiho. S ním vlezte hned do první místnosti za rošty, na kterou narazíte. Po skříni vyskočte na trámy a pokuste se letícím kopem zasáhnout krystal v prostředním otvoru (pokud ho nemůžete najít, použijte Kamui). Pak utíkejte dál do velkého sálu, kde vás napadne horda nepřátel. Vyběhněte schody.

Tak, naposledy si můžete uložit hru a zbaběle prchnout, jinak vás nečeká nic jiného než finální souboj. Na jeho první fázi doporučuji vzít Yoshitsuneho.

**Boss - Kyomori**

Kupodivu je první boss podstatně těžší než jeho nástupce. Základem je zničení jeho bariéry a následné bušení do něj. Snažte se šetřit si lékárny/krystaly pro druhého bosse. Většině útoků se dá vyhnout nebo minimalizovat zranění krytím se, ale to je jen poslední možnost obrany. Pakliže by vám opravdu teklo do bot, použijte Kamui.

Druhý boss bude brnkačka pro Benkeie. Pokud se rozhodnete pro něj, dejte mu některý z náhrdelníků zvyšujících obranu.

**Boss - Kagekiyo**

Existuje jedna finta, kterou zničíte protivníka prakticky bez rizika a s minimem spotřebovaných lékáren. Je docela prostá. Pakliže vyskočíte na některý z listů, musí se Kagekyio dostat k vám tak, že se teleportuje nad vás a pokusí se vás zarazit do země. Stačí se jen krýt a pak mu dát jednu dvě rány a zase se krýt. Pokud se vám podaří udělat Kamui, dokážete ubrat bossovi bezmála půlku energie. Ve chvíli, kdy bude mít málo energie, bude na zem vypouštět jedovatý opar, takže o důvod více zůstat hezky stát na lopuchu. Až na vás začne sesílat z nebe lasery, stačí jen stát a krýt se nebo se schovat pod lopuch.

Po zabití Kagekiya hra končí. Konzoli ještě nevypínejte a uložte si na nové místo pozici, která se vám vygeneruje. Tím získáte přístup k obtížnosti hard a bonusovým materiálům.

**Lukáš Kolínský**

# Total Overdose

**Návod na nadupanou akci** se místy hodí více, než byste si mohli myslet. Ale pozor - abyste se náhodou nepředávkovali!

INFO

■ VYDAVATEL: SCI ■ POČET HRÁČŮ: 1
■ VÝROBCE: SCI ■ RECENZE: PLAY 12

Překvapivě podařený klon *GTA* s „klasickou" hratelností. Rozhodně zkuste!

## 1. PŘEDEHRA

### 1.1 The Father

První úroveň je velmi krátká a jejím jediným účelem je seznámit vás se základy ovládání. Jak zjistíte už při jízdě na laně, automatické zaměřování je vcelku tolerantní. Až se dostanete do hangáru, pokuste se vylézt na několik beden a posbírat pár zbraní (pokud je bedna dost nízká, vaše postava na ni vyleze automaticky). Pak proběhněte jedinými dveřmi do haly, ve které se musíte prostřílet k označenému kontrolnímu panelu. Po jeho použití vyběhněte na přistávací plochu a vyzkoušejte si úskoky do strany. Jde o velmi praktický manévr, protože tak nejen zmatete své protivníky, ale díky zpomalení času jim můžete také pěkně zatopit. Úroveň dokončíte tím, že doběhnete k letadlu.

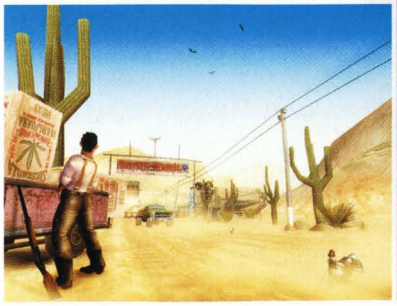
### 1.2 The Good Son

Jako Cruz budete pokračovat v seznamování s hrou. Naskočte do auta a rozjeďte se po silnici směrem k označenému kamionu, který musíte zničit. Je vám určitě jasné, že pokud máte zničit kamion nárazem svého auta, budete z něj muset včas vyskočit. Jakmile se tedy ke kamionu přiblížíte (na jeho zničení musíte mít dostatečnou rychlost), připravte se na vyskočení z auta. Podržte L1 a stále mějte nohu na plynu. Až budete tak deset metrů od cisterny, vyskočte zmáčknutím R1.

Nyní následuje přestřelka. Vaším dalším úkolem je totiž pobít celkem 8 protivníků, kteří se pohybují v okolí pumpy (s jejich hledáním určitě nebudete mít problémy). Až zabijete posledního protivníka, hra vás upozorní na dodávkou zaparkovanou za pumpou. Doběhněte k ní, ale zůstaňte v bezpečné vzdálenosti. Zaměřte se na barel stojící vedle dodávky (pokud zmáčknete kolečko, můžete se zaměřit na jakýkoliv zničitelný předmět), a až do něj střelíte, vychutnejte si pořádnou explozi. Na závěr úrovně budete muset postřílet ještě několik protivníků, kteří na vás vyběhnou směrem od garáže vedle pumpy.

## 2. LOS TOROS

Teprve zde začíná opravdová zábava. Začínáte hrát za Ramira Cruze, což je tak trochu jednodušší bratr agenta Tommyho Cruze (ten je zraněný po svém selhání v předchozí misi). Stejně jako v klasické sérii GTA (kdo by ji neznal) máte svobodu pohybu, takže je na vás, jak bude hra pokračovat (když budete chtít, můžete se klidně rovnou pustit do další příběhové mise). Pokud ale nechcete hrát vyloženě po svém, doporučujeme vám držet se našeho scénáře. Naskočte tedy do auta a dojeďte k bodu, který máte na radaru označený jako červený terč. Jde o označení cvičné mise, kterou vám rozhodně doporučujeme absolvovat. Naučíte se v ní totiž spoustu užitečných triků. Pokud chcete misi absolvovat, stačí oslovit chlapíka, který stojí před střelnicí.



### 2.1 Pistoleros Asociados

Uvnitř budovy střelnice se nachází několik očíslovaných místností. Jak vás určitě napadne, v každé z nich se můžete naučit něco jiného. Stačí dojít k instruktorovi v libovolné místnosti a rozhovorem s ním spustíte příslušný úkol. Pokuste se splnit všechny úkoly, protože jedině tak si potvrdíte, že jste dané pohyby nebo techniky pochopili (všechny úkoly jsou samozřejmě nepovinné).

Kromě velmi praktických speciálních pohybů (všechny je najdete popsané v našich rámečcích) se zde naučíte, jak je to přesně s chováním zbraní ve hře. Například vám doporučujeme vyzkoušet si na střelnici, jak je to s přesností a dostřelem jednotlivých zbraní. V oddělení výbušnin si zase můžete natrénovat házení granátů. Také se rozhodně naučte využívat toho, že granát můžete zasáhnout kdykoliv během jeho letu, čímž ho odpálíte přesně v místě, kde se vám to hodí (jakmile hodíte granát, tak se na něj zaměřte podržením kolečka a v pravou chvíli do něj vystřelte).

### 2.2 The Bad Son

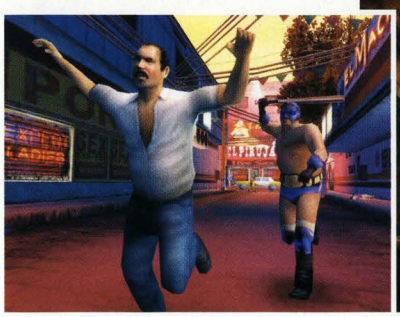
Před vámi je první ostrá mise. Buď dojeďte k restauraci Grease Burger a oslovte Mendese, který sedí u prvního stolku vpravo, nebo aktivujte misi přímo z nabídky misí. Výsledek je stejný. Mendes vás doveze k baru El Macho, ve kterém by na vás měl čekat Marco přezdívaný Krysa. Bohužel se vše zvrtne a Marco musí z baru utéct před bandou chlápků, kterým se nelíbilo, jak hraje poker.

Vaším úkolem je krýt Marca před útoky protivníků, kteří se budou při vašem běhu ulicemi objevovat téměř na každém rohu. Vaše zdraví by nemělo být problémem, protože protivníci jdou hlavně po Marcovi. Hlídejte si tedy jeho ukazatel zdraví, který vidíte v dolní části obrazovky. Novinkou jsou pro vás modrou září osvětlená místa, na kterých si můžete uložit hru. Při běhu ulicemi také využijete sprint, který aktivujete dvojitým pohybem levým analogem. Až se v nadzemních garážích prostřílíte

## Kill Moves

**Ve hře můžete použít několik zajímavých speciálních pohybů, které vám nejen pomohou účinněji zabíjet vaše protivníky, ale také vám získají více bodů. Pro použití všech speciálních pohybů je důležitý ukazatel adrenalinu, který najdete nad ukazatelem zdraví.**

**Shoot Dodge Kill - Tento trik už znáte. Použijte úhybný manévr a během zpomalení času (čas se při úhybném manévru zpomalí, pokud máte dost adrenalinu) vystřelte na jeden z terčů.**
**Head Shot - Zasáhnout protivníkovu hlavu je zaručená metoda, jak se ho zbavit jedinou ranou. Stačí podržet čtvereček, a jakmile uvidíte kolem hlavy žlutý zaměřovač, tak vystřelte (na hlavu budete zaměření jen chvilku, takže musíte být dost rychlí).**
**Havoc Kill - Střelbou do barelů můžete často zlikvidovat několik protivníků najednou. Stačí podržet kolečko, a až se na barel zaměříte, tak vystřelte.**
**Wall Walk Kill - Chůze po stěně má podobný efekt jako úhybný manévr. Stačí se přiblížit bokem ke zdi a zmáčknout L1. Pokud jdete směrem ke zdi (nepouštějte levý analog), vaše postava vyběhne na zeď a vy můžete během zpomalení času střílet na zaměřeného protivníka (na rozdíl od Shoot Dodge nemůžete při Wall Walk mířit).**
**Wall Bounce Kill - Odraz od stěny funguje prakticky stejně jako úhybný manévr. Pokud běžíte směrem ke stěně, použijte úhybný manévr a vaše postava se od stěny odrazí (na rozdíl od Wall Walk můžete při Wall Bounce mířit).**
**Reverse Shoot Dodge - Pokud zmáčknete L1 dvakrát rychle za sebou, vaše postava se na začátku úhybného manévru otočí o 180 stupňů. Jde tedy o úhybný manévr, který využijete v situaci, kdy jsou protivníci za vámi.**
**Fly-on-the-Wall - Jde o kombinaci Wall Walk a Head Shot. Jednoduše vyběhněte na zeď a během zpomalení času podržte čtvereček. Pokud zasáhnete protivníkovu hlavu, jde o Fly-on-the-Wall.**



k Marcovu autu, tak s ním vyjeďte na ulici a jeďte směrem k bodu označenému na radaru.

### 2.3 Smash the Stash

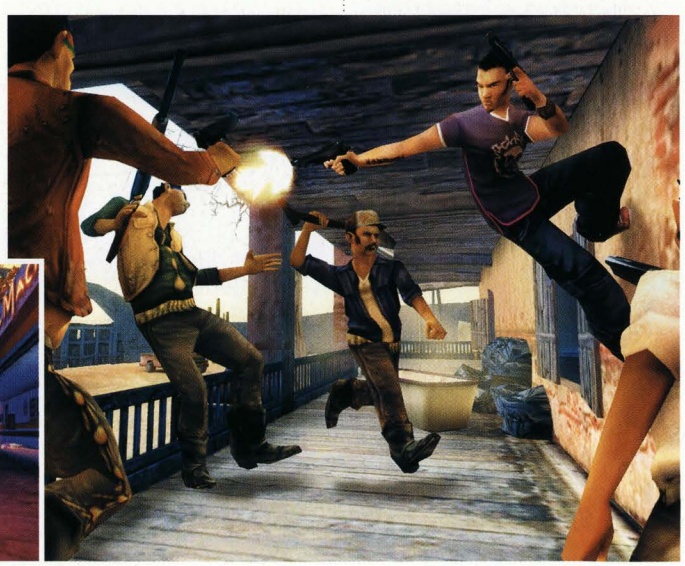
Až splníte libovolnou Points Challenge, aktivuje se vám tato druhá příběhová mise (pokud ji chcete aktivovat tradiční cestou, dojeďte do přístavu). Vaším úkolem bude vypravit se na farmu rodiny Virgillios, kde musíte zničit 4 sila s hnojivem a ukrást oblíbené auto hlavy rodiny. Na odbočku vedoucí k farmě vás doveze Angelo, takže se můžete rovnou vrhnout do akce. Nejprve postřílejte všechny protivníky v okolí staré známé pumpy a pak si v ohradě za ní vyberte libovolné auto.

Dojeďte ke vstupní bráně farmy, kde už na vás čeká uvítací výbor. Doporučujeme vám nasměrovat vaše auto přímo do zátarasu a pár metrů před nárazem vyskočte. Po explozi aut se postarejte o protivníky v okolí brány a vydejte se k libovolnému silu. Všechna 4 sila máte označená na radaru, takže jejich hledání nebude problém. Jednoduše dojeďte k silu a pobijte všechny protivníky v jeho okolí (každý bod se hodí). Pak naskočte do auta (poblíž každého sila najdete nejméně jedno) a rozjeďte ho proti silu. Jako obvykle těsně před nárazem vyskočte a po zničení sila postřílejte další protivníky, kteří přijedou v několika autech.

Specifické je silo, které vidíte za plotem. Brána vedoucí k silu je zamčená, takže dovnitř se musíte dostat specifickým způsobem. Když se rozhlédnete kolem, kousek od brány uvidíte vodárenskou věž. Vylezte na ni a až postřílíte protivníky na ochozu, tak se po laně sklouzněte za plot. Prostřílejte se do velké stodoly, ve které najdete několik aut. Pak už vše proběhne stejně jako u ostatních sil. Po zničení čtvrtého sila dojeďte k označenému bodu u hlavní budovy farmy. Po schodech se prostřílejte až k uvolněnému hlavnímu silu, do kterého stačí na označeném místě strčit.

### 2.4 Steel the Wheels

Dostáváte se k hlavní budově farmy. Postřílejte všechny protivníky v jejím okolí a pak pokračujte k bočnímu vchodu, který najdete na levé straně budovy. Několika místnostmi se prostřílejte do haly, ze které se po schodišti dostanete do prvního patra.



Jakmile projdete velkými dvoukřídlými dveřmi do rozlehlé pracovny, čeká vás souboj s Joem Virgilliem. Pokud máte dost munice, nebude to nic hrozného. Nejprve postřílejte všechny gorily a pak se pusťte do Virgillia. Pokud do něj nepřestanete střílet, nedostane šanci, aby vaši střelbu pořádně opětoval.

Po úspěšném souboji získáte klíčky od garáže. Vyběhněte na terasu a prostřílejte se ke garáži za domem. Vejděte do ní zadním vchodem a ovládacím panelem si otevřete vrata. Pak naskočte do sporťáku, který musíte dostat z farmy. Dole vidíte ukazatel poškození, který je naštěstí dost dlouhý (auto můžete poškodit, ale ne zničit). Do cesty se vám postaví několik zátarasů, u kterých vám doporučujeme vystoupit co nejrychleji z auta a vyřídit si to s protivníky pomocí zbraní. Úroveň končí kousek před pumpou, u které začínal váš výlet na farmu.

### 2.5 Steal the Trucks

V této misi po vás chce Cesar Morales své 3 tahače, které mu ukradli Virgilliovi lidé. Děj hry se tedy přesouvá do doků, kde najdete všechny 3 tahače pěkně na jednom místě. Jedinou překážkou jsou zástupy protivníků, kteří jsou jednoznačně proti. Mezi kontejnery se prostřílejte až k nejbližšímu tahači, který není problém ukrást. Jednoduše postřílejte všechny protivníky v jeho okolí a pak s ním dojeďte na označené místo před vstupní bránou. U dalších 2 tahačů už to tak jednoduché nebude.

Druhý tahač najdete zaparkovaný v rozlehlém skladišti, které je samozřejmě opět plné protivníků. Až vyčistíte okolí tahače, najděte si cestu vedoucí na nedaleké schodiště. Po něm a po několika ochozech se totiž musíte prostřílet až k malé kontrolní budce, ve které si použitím kontrolního panelu vysunete můstek vedoucí k jeřábu. Po můstku se pak prostřílejte do jeřábu, jehož použitím si uvolníte druhý tahač. Dojeďte s ním na stejné místo jako s tím prvním a pak se vraťte ke skladišti.

Přímo naproti skladišti totiž kotví loď, na které je uložen třetí tahač. Po schůdcích na boku lodi vyběhněte na její palubu a prostřílejte se až na záď. Schůdky vedoucí na můstek jsou doslova obsypané protivníky, tak se připravte na nejtěžší přestřelku v této misi. Až se prostříláte na můstek, použijte označený kontrolní panel, kterým dopravíte tahač na nábřeží. Nyní už vám zbývá jen prostřílet se k tahači, kolem kterého se sjede několik aut plných protivníků.

Až dojedete na označené místo i se třetím tahačem, budete muset doběhnout k označené dodávce. Ta je plná výbušnin a vaším úkolem je dopravit ji na nákladní loď, která je zakotvena u skladiště. V podstatě musíte v obráceném gardu zopakovat loupež třetího tahače. To znamená, že musíte dovézt dodávku do kontejneru vedle nákladní lodi a pak se musíte prostřílet podruhé na kapitánský můstek. Až dopravíte jeřábem dodávku na palubu, tak z lodi co nejrychleji vypadněte. Na únik z dosahu exploze máte omezený časový limit.

### 2.6 Escort the Trucks

Vaším dalším úkolem je dělat doprovod kamionům, které převážejí pro Cesara Moralese velkou zásilku drog. O žádný složitý úkol tedy nejde. Jednoduše naskočte do dodávky a dojeďte k nedaleké známé pumpě, před kterou je postavený zátaras. Jediné, co musíte v této misi udělat, je postřílet všechny protivníky, kteří jsou rozmístěni v okolí pumpy. Pokud využijete velkého množství barelů proti svým protivníkům, nemělo by jít o nic těžkého. Až budou všichni protivníci mrtví, doběhněte k prvnímu kamionu.

### 2.7 The Ambush

Děj hry se přesouvá na jatka, kam mířily Moralesovy kamiony. Vaším prvním úkolem je prostřílet se ke vstupní bráně, kterou musíte otevřít pro přepadovou jednotku DEA. Na parkovišti naštěstí není zrovna nával, takže byste se ke strážnici vedle brány měli prostřílet poměrně snadno. Uvnitř použijte označený kontrolní panel. Pak už můžete jen sledovat, jak celá zásahová jednotka vpadne do Moralesovy pasti.

V obrovském skladišti se musíte prostřílet až k označenému kontrolnímu panelu. Než ho ale použijete, doporučujeme vám postřílet všechny protivníky ve skladišti. Použitím panelu si totiž otevřete vrata vedoucí do rozlehlé výrobní haly, ve které je plno dalších protivníků. Pokud budete mít za zády protivníky ze skladiště, mohlo by jít o poměrně prekérní situaci.

Výrobní halou se musíte prostřílet až k dalším označeným vratům. Ty jsou stejně jako vrata ve skladišti zavřená, ale jejich ovládací panel není nikde v dohledu. Najdete ho totiž na ochozu, který vidíte u nedaleké stěny (běžte od označených vrat podél dopravníkového pásu a po chvilce doběhnete ke schodišti, které vede na ochoz s kontrolním panelem). Pokud jste postříleli všechny protivníky v hale (bylo by škoda, nechat ty body nevyužité), použijte kontrolní panel a v časovém limitu seběhněte k dočasně otevřeným vratům (musíte použít sprint).

Dostáváte se do prostoru dlouhé výrobní linky, ve které si kromě protivníků musíte dávat pozor také na páru a plameny. Chodbou tedy postupujte velmi opatrně a pečlivě sledujte intervaly, ve kterých se pára a oheň spouštějí. Na konci linky se dostanete do malé místnosti, ve které je umístěn těžký kulomet. Pokud jste postříleli všechny protivníky v jeho okolí, použijte označený kontrolní panel a pak se rychle chopte kulometu. Pomocí něj totiž velmi snadno postřílíte všechny protivníky, kteří vyběhnou z otevřených vrat vlevo do prostoru linky.

Pokračujte do otevřených vrat a dalšími vraty se dostanete do haly plné hovězího. Prostřílejte se až k žebříku na druhém konci haly a dál se musíte probojovat k označenému kontrolnímu panelu. Po jeho použití se na pár vteřin deaktivují elektrody na dopravníkovém pásu, který vede ven z továrny. Opět použijte sprint a proběhněte na prostranství za továrnou. Zde se musíte prostřílet na žebřík, který vede na ochoz s posledním dopravníkovým pásem. Na tomto pásu se dostanete za vnější stěnu továrny.

### 2.8 A Saving Angel

Za továrnou vás vyzvedne Angel a vaším dalším úkolem bude rozstřílet všechny protivníky, kteří se pokusí napadnout vaše auto. Angel vám bude během jízdy hlásit, zda jsou protivníci před vámi nebo za vámi. Pozorně ji poslouchejte a hlavně se co nejrychleji postarejte o všechny zátarasy. Pokud u nich totiž musíte zastavit, znamená to pokaždé značené poškození vašeho auta. A ještě jeden užitečný tip na závěr. Během jízdy je poměrně dost těžké zasáhnout jednotlivé protivníky, takže byste se měli zaměřit na větší cíle, jako jsou auta nebo hromady barelů.

### 2.9 El Macho Meeting

Po rozhovoru s Angel je vaším úkolem vetřít se do baru El Macho, ve kterém projednávají Virgillios své záležitosti. Vyběhněte před dům a taxíkem se nechte odvézt až před bar, kde už na vás čeká uvítací výbor. Prostřílejte se do vstupní chodby a hra vám v krátké animaci ukáže trasu, kterou budete muset absolvovat. Bar je totiž zamčený a jediná cesta dovnitř vede ze střechy.

Pokračujte na parkoviště za barem a co nejrychleji postřílejte protivníky v okolí první garáže vpravo. V garáži je totiž umístěn těžký kulomet, který nesmíte nechat v rukou Virgillios. Až vyčistíte své bezprostřední okolí, tak se sami chopte kulometu, pomocí kterého byste měli vyčistit celé parkoviště. Pak se prostřílejte ke schodišti vpravo a po žebříku v prvním patře vylezte až na střechu. Zde narazíte kromě několika protivníků také na billboard, z jehož vrcholu vede lano na střechu sousední budovy.

Po vyčištění okolí vylezte po žebříku na vyšší část střechy a pokračujte směrem doleva. Za rohem narazíte kromě skupinky protivníků také na další žebřík. Nejprve se zbavte protivníků (při lezení po žebříku jste totiž příliš zranitelní) a pak vylezte na poslední střechu, ze které se můžete po laně sklouznout až nad bar. Pak už jen sledujte závěrečnou animaci této mise.

### 2.10 Kill the Bull

Cílem této velmi obtížné mise je zabít Cesara Moralese, ze kterého se vyklubala nastrčená figurka. Po telefonátu skočte do označeného taxíku, který vás doveze až k místní býčí aréně. Určitě se nebudete divit faktu, že na vás hned za vstupní bránou čeká skupinka protivníků. Doporučujeme vám hned za bránou zamířit k malé budce vpravo. Na její střeše je totiž umístěn těžký kulomet, s jehož pomocí můžete celou

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

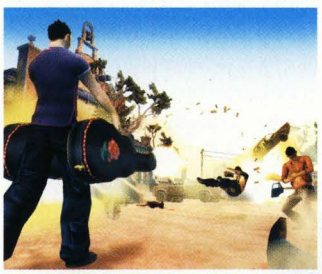
- **Levý analog »** pohyb
- **Pravý analog »** míření
- **Křížek »** skákání/interakce s okolím
- **Kolečko »** zaměření zničitelného předmětu
- **Čtveréček »** zaměření na hlavu protivníka
- **Trojúhelník »** nabíjení/nastoupení do vozidla
- **L1 »** úhybný manévr
- **R1 »** střelba
- **L2 nebo R2 »** výběr zbraně
- **Směrová šipka nahoru »** aktivace Loco Move
- **Směrové šipky do stran »** výběr Loco Move
- **Směrová šipka dolů »** vrácení času

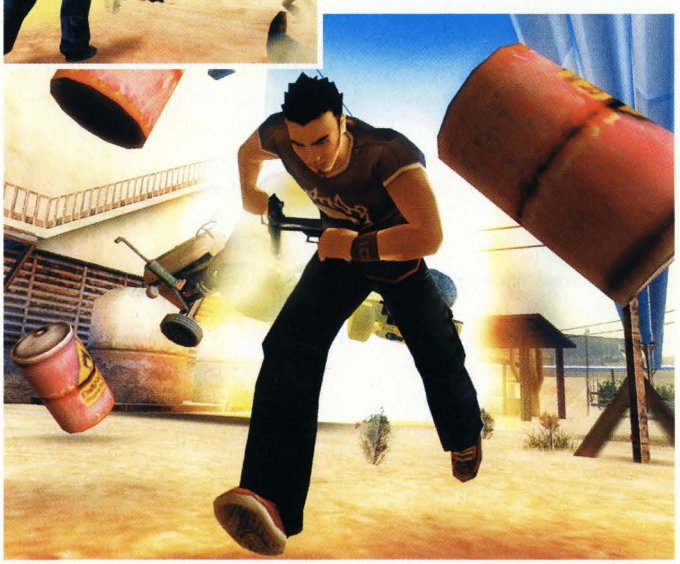
přestřelku absolvovat s určitým přehledem.

Až bude před arénou klid, můžete proběhnout do prostoru pod tribunou. Zde na vás čeká další skupinka protivníků, které vám opět doporučujeme postřílet pomocí těžkého kulometu (přinejmenším si na tento kulomet dávejte velký pozor). Až vyřešíte skupinku v okolí schodiště, pokračujte do administrativní budovy, ve které musíte najít pokladnu. V pokladně je totiž umístěn označený kontrolní panel, kterým si zpřístupníte schodiště vedoucí na tribuny.

Vraťte se ke schodišti a vyběhněte po něm až na nejvyšší tribunu. Zde vám hra naznačí, že byste se měli dostat do arény. Postřílejte protivníky na tribunách a pokračujte ke druhému schodišti na nejvyšším ochozu (schodiště jsou v této sekci jen 2, takže se nemůžete splést). Seběhněte do druhé části prostoru pod tribunou, kde se poprvé setkáte se samotným Cesarem. Až před vámi uteče, tak ho následujte a prostřílejte se do stájí, které jsou dost nepřehledné a doslova přecpané protivníky.

Stájemi se po chvilce prostřílíte až do arény, ve které na vás vyběhne obrovské množství protivníků. Likvidujte je, seč vám munice stačí. Až jich zlikvidujete určitý počet, otevřou se jedna z vrat vedoucí opět do stájí a vy můžete znovu začít pronásledovat Cesara. Ten před vámi tentokrát uteče do své pracovny, do které se za ním musíte prostřílet. Až Cesara zastřelíte, seberte mu klíč od trezoru. S ním pak doběhněte k označenému trezoru, který najdete v nedalekých stájích.





### 2.11 The Car Dealer

Díky informacím z Moralesova trezoru se dostáváte na stopu, která vede k vrahovi vašeho otce. Vaším nejbližším cílem je Elvezova prodejna aut. Bohužel se do ní můžete dostat jen ze střechy sousedního skladiště, takže to nebude nic jednoduchého. Z mola jeďte směrem k označenému bodu a po chvilce se dostanete na parkoviště plné protivníků. Prostřílejte se až do garáže, ze které na vás vyběhne skupinka protivníků. Až je postřílíte, tak se porozhlédněte po nákladním výtahu, kterým se dostanete na střechu.

Tradičně postřílejte všechny protivníky a po laně pokračujte na sousední střechu. Zde se prostřílejte až na malý přístřešek uprostřed střechy, ze kterého můžete po dalším laně pokračovat do prostoru Elvezovy prodejny. Zde se ze zadního dvorku prostřílejte až na parkoviště před prodejnou. Uvnitř najdete kromě skupinky protivníků také označený kontrolní panel, kterým si otevřete vrata vedoucí na parkoviště za prodejnou (kontrolní panel najdete za pultem napravo od vchodu).

Parkoviště za prodejnou je protivníky doslova přecpané. Nejdřív si tedy pěkně zastřílejte, protože body se vždy hodí. Pak běžte směrem k označenému bodu, který ukazuje na kancelář za prodejnou (ze zadního parkoviště vede zadní vchod do budovy s prodejnou). V označené kanceláři najdete klíč, který budete potřebovat pro přístup do hlavní garáže. Její zamčený vchod najdete u druhého označeného bodu. V garáži si dávejte pozor hlavně na těžký kulomet, který je umístěn na autě u hlavních vrat (opět platí, pokud ho nechcete použít, musíte ho alespoň umlčet). Až garáž vyčistíte, doběhněte do malé kanceláře, ve které najdete důležité dokumenty.

### 2.12 Make Elvez Sing

Nyní se musíte vypravit do Elvezovy vily. Díky Marcovi seženete člun, na kterém se dostanete až do bazénu před vilou. Přeskočte na břeh a pusťte se do čištění prostranství, na kterém nebudete mít s dlouhým kombem určitě problémy. Vaším cílem je bar, který najdete v bazénu pod úrovní hladiny. Na sloupu uprostřed baru je totiž umístěn ovládací panel, pomocí kterého si otevřete dveře vedoucí dál do vily.

Pokračujte ve zběsilé přestřelce a postupujte do nyní přístupného atria. Až ho vyčistíte, tak můžete pokračovat na zahradu plnou živých plotů. Mezi nimi musíte prokličkovat až ke schodišti, které vede dolů k moři. Seběhněte tedy na skalní římsu, která vás podél pobřeží dovede až do malého přístaviště s jachtou. Prostřílejte se po molu až na palubu jachty, na které vám doporučujeme použít těžký kulomet. Pomocí něj byste měli snadno odrazit protiútok skupinky protivníků, kteří na vás vyběhnou z jeskyně za jachtou.

V jeskyni nejprve postřílejte protivníky na římse vpravo a pak pokračujte nákladním výtahem zpět do obytné části domu. Zde doběhněte na označenou terasu, na které už na vás čeká Elvez se svými společnicemi. Po krátkém rozhovoru vás čeká přestřelka, při které byste se nejprve měli soustředit na Elvezovu ochranku. Až proti vám bude Elvez sám, nemá žádnou šanci (v průběhu přestřelky se na scéně objeví několik nově příchozích členek ochranky, tak na ně buďte připraveni).

Až Elveze zabijete, vraťte se zpět do jeho pracovny a vilou se prostřílejte až ke vstupní bráně, kterou máte označenou na radaru. Na příjezdové cestě se vám postaví do cesty několik skupinek protivníků, které byste měli zvládnout. Až si použitím kontrolního panelu ve strážní budce otevřete bránu, můžete úroveň ukončit doběhnutím k označenému bodu na příjezdové cestě.

**Combo Timer**

**Pokud chcete v průběhu mise dosáhnout vyššího skóre, můžete vytvářet vražedná komba. A jak na to? Jakmile zastřelíte jednoho protivníka, váš radar začne odečítat čas. Pokud před uplynutím tohoto časového limitu zastřelíte dalšího protivníka, započítá se jeho zabití do komba a časový limit začne běžet zase od začátku. Bodový efekt komba je takový, že v reálu se skóre za zabití každého protivníka v kombu vynásobí celkovou hodnotou komba (například za zabití 10 protivníků v jednom kombu tak můžete získat stejně bodů jako za 100 jednotlivě zabitých protivníků).**

### 2.13 Highway Attack

Při útěku z Elvezovy vily se vám do cesty postaví zkorumpovaná policie. Vaší jedinou šancí je samozřejmě prostřílet se ke zvednutému mostu, který vás dělí od města. Doporučujeme vám prostřílet se k jednomu z předsunutých těžkých kulometů, který můžete po likvidaci kulometčíka otočit proti dotěrným policistům. Vaším prvním cílem je zlikvidovat Montaneze, který ovládá těžký kulomet nedaleko kontrolní věže. Až ho zlikvidujete, tak se můžete prostřílet do věže, ve které je umístěn kontrolní panel ovládající most. Použijte ho a následně se prostřílejte zpět na most. Celou misi ukončíte tím, že v libovolném autě přeskočíte na druhou stranu mostu.

## 3. DŽUNGLE

### 3.1 The General

Marco vás dopraví do džungle, ve které musíte napadnout tábor generála Montaneze. Nejprve se polní

cestou prostřílejte až do předsunutého tábora, ve kterém si musíte dát pozor na odstřelovače umístěného na strážní věži. Až tábor vyčistíte, pokračujte kolem velké pyramidy do dalšího tábora, ve kterém si musíte dát pro změnu pozor hlavně na těžké kulomety umístěné na korbách nákladních aut. Až bude vyčištěn i tento tábor, můžete se vydat směrem k označené pyramidě.

Pod pyramidou na vás čeká poměrně početná skupinka vojáků, kteří jsou podporováni několika těžkými kulomety. Doporučujeme vám prostřílet se ke kulometu vpravo, protože u něj by vám neměli žádní protivníci vpadnout do zad. Jakmile se chopíte kulometu, máte z poloviny vyhráno. Stačí odrazit všechny nepřátelské protiútoky a po chvilce můžete pokračovat směrem k vrcholu pyramidy. Až postříláte všechny vojáky v malé komunikační centrále, můžete použít dopravní výtah, kterým sjedete do podzemí.

Podzemí je tvořeno několika menšími sály, které jsou propojeny dlouhými chodbami (obecně platí, že cestou dolů na vás protivníci čekají v sálech). V posledním sále je umístěn generátor, který musíte spustit použitím kontrolního panelu. Nyní se musíte probojovat až do prvního podzemního sálu, ve kterém je umístěno ovládání satelitní antény. Bohužel vás v této místnosti čeká také generál s několika elitními vojáky, takže vás čekají pěkně horné chvilky.

Až zabijete generála, můžete použitím kontrolního panelu natočit satelitní anténu. Pak vyjeďte výtahem do komunikační centrály na vrcholu pyramidy, kde musíte použít další kontrolní panel. Během vysílání musíte odrazit několik útoků, které povedou protivníci směrem od tábora pod pyramidou. Až je odrazíte, vylezte po žebříku na vrchol pyramidy a po laně se sklouzněte směrem k letišti. Bohužel vaše cesta na letiště skončí stejně neslavně jako ta ze začátku hry.

### 3.2 Escape the Jungle

Teď budete muset z džungle utéct. Nejprve postřílejte protivníky v táboře pod pyramidou a pak naskočte do jednoho z aut, ve kterém musíte dojet do tábora před malým dřevěným můstkem. Tábor je samozřejmě přeplněn vojáky a také zde najdete několik těžkých kulometů. Doporučujeme vám prostřílet se ke kulometu u mostu, protože pomocí něj můžete vyčistit prakticky celý tábor. Dejte si ale pozor na svá záda, protože po mostě přijede nákladní auto plné vojáků.

K cestě na druhou stranu mostu použijte lano, které začíná na vodárenské věži před mostem. Z lana totiž můžete skvěle napadnout skupinku protivníků za mostem. Až všechny postříláte, opět naskočte do jednoho z aut. Malé nádraží zapadlé v džungli je totiž poměrně daleko. Jak už je v džungli zvykem, základem úspěchu při boji s vojáky na nádraží je použití jednoho z těžkých kulometů. Až bude nádraží vyčištěné, použijte kontrolní panel, který najdete v nádražní budově.

Před vámi je poslední část mise, která se odehrává na malém letišti. Zde je vaším hlavním úkolem zničení 3 protiletadlových děl, která brání Marcovi v přistání. K jejich zničení vám doporučujeme použít některé z aut, kterým do něj můžete najet. Pokud dělo jen poškodíte, na jeho dodělání použijte těžký kulomet, který je vždy umístěn někde poblíž. Navíc s jeho pomocí snadno odrazíte nepřátelský útok, který přijde po zničení každého děla. Až budou všechny děla umlčena, stačí doběhnout k letadlu a máte vyhráno.

## 4. DEA

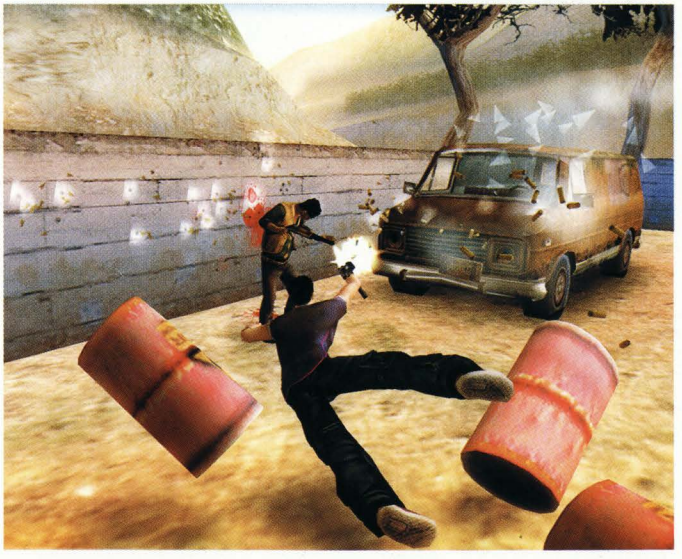
### 4.1 Overdosed

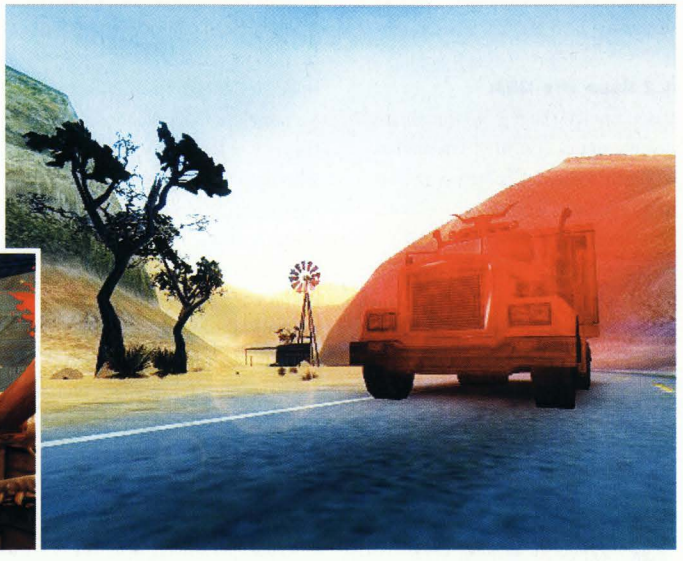
Vyběhněte po schodech do Angelina bytu, kde bohužel najdete jen několik protivníků. Postřílejte je a pak seběhněte opět na ulici. Zde naskočte do taxíku a nechte se dovézt na mexicko-americkou hranici, před kterou už na vás čeká uvítací výbor. Vaším úkolem je prostřílet se až do hlavní budovy celnice, ve které najdete označený kontrolní panel. Jeho použitím si otevřete bránu, která vede na postraní silnici za hranicí. Nyní si můžete pohrát se zbývajícími celníky, kteří se vás pokoušejí obtěžovat.

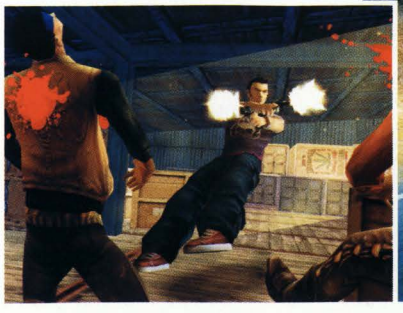
Až bude na celnici mrtvo, můžete pokračovat po postranní silnici na parkoviště nad celnicí. Pokud chcete, tak si vystupte a zneškodněte další skupinku celníků. Silnice vede až k budově DEA, která je samozřejmě vaším hlavním cílem. Cestou si ale dávejte pozor, až se budete blížit k zátarasu kousek za celnicí. Na kopci nalevo od zátarasu je totiž umístěn agent s raketometem. A aby toho nebylo málo, druhý raketomet je umístěn na pravém konci zátarasu. Pokud se tedy budete k zátarasu blížit autem, nezapomeňte kličkovat, abyste nebyli příliš snadným cílem.

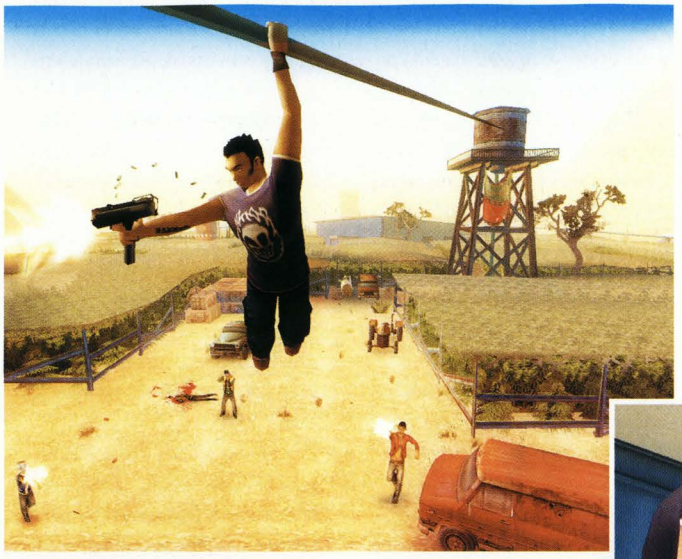
Po příjezdu k hlavní budově vám doporučujeme uložit si hru. Čeká vás totiž hotové peklo, proti kterému jsou předchozí přestřelky procházkou v růžové zahradě. Uvnitř budovy vás totiž čeká obrovská hala plná elitních protivníků. Kromě raketometčíků vás asi budou hodně deptat také protivníci se štíty, které musíte napadnout buď zezadu, nebo jim můžete štít odstrčit úderem pažbou.

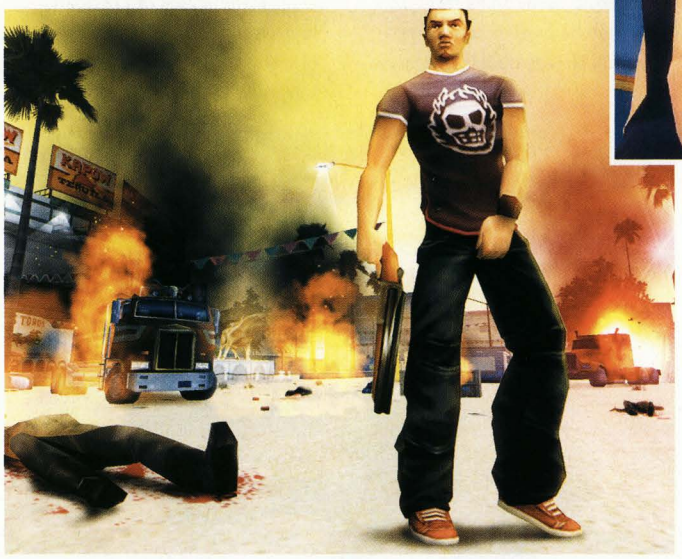
Vaším cílem je samozřejmě nejvyšší patro, ve kterém objevíte celý komplex kanceláří (vchod do první kanceláře najdete v chodbě, ve které je umístěn paprsek pro ukládání hry). Nejprve ignorujte označený bod, který vám naznačuje, kde leží váš předávkovaný bratr. Několika











kancelářemi se totiž musíte prostřílet až do laboratoře, ve které leží na stole protilátka. Teprve s ní doběhněte k bratrovi a k plukovníkovi, které pomocí této protilátky zachráníte.

### 4.2 Save the DEA

Vaším prvním cílem je výtah, který najdete přímo uprostřed vstupní haly. Cestu znáte, takže jediné, co vás bude zdržovat, jsou davy protivníků. Až se dostanete do výtahu, sjeďte do podzemí, kde se právě pokouší agent Johnson ukrást zásoby drog skladované v budově. Horší je ale fakt, že je v podzemí umístěna také časovaná bomba, které se máte za úkol zbavit. Vaším prvním úkolem v podzemí ale bude vyčistit halu od otravných protivníků.

Až budete mít alespoň relativní klid, naskočte do jednoho z vysokozdvižných vozíků a sjeďte s ním k velkým vratům, která najdete na konci rampy vedoucí směrem dolů (rampa vede směrem od železnice). Pak se prostřílejte dlouhou chodbou do menší části podzemního skladiště. Zde si použitím kontrolního panelu v řídicí místnosti zpřístupníte malý vláček, tvořený jen lokomotivou a jedním vagónem. Nyní se musíte pro změnu prostřílet na druhou stranu skladiště, kde se po schodech dostanete až do druhé kontrolní místnosti. V té si použitím kontrolního panelu odemknete dveře vedoucí do zadní části skladiště (krátká animace vám ukáže cestu, kterou se tam dostanete).

V zadní části skladiště musíte nejprve vyčistit hlavní skladovací halu od protivníků. V jednom rohu sice najdete těžký kulomet, ale ani s ním to nebude nic jednoduchého. V hale se totiž nacházejí 4 Johnsonovi elitní agenti, kteří mají pořádnou výdrž (budete tedy potřebovat spíše granátomet a raketomet). Až bude skladovací hala vyčištěná, doběhněte k bombě na horním ochozu. Po její prohlídce se spustí časový limit, takže sebou musíte pohnout.

Seběhněte do přízemí a použitím kontrolního panelu si přivolejte dolů výtah s bombou. Rychle běžte k vratům vedoucím do hlavní části skladiště. Zde postřílejte skupinku protivníků a naskočte do vysokozdvižného vozíku, který jste si měli připravit (pokud ho nemáte připravený, tak musíte vyběhnout až na nástupiště). S vozíkem dojeďte k bombě, kterou musíte naložit (pravým analogem nejprve posuňte vidlici do nejnižší polohy a pak přepravku s bombou zvedněte) a dovézt na vagón označený na radaru. Nakonec vběhněte do kabiny na lokomotivě a použijte její kontrolní panel.

### 4.3 The Getaway Train

Poslední příběhová mise je naštěstí o něco jednodušší než ta předposlední. Vaším prvním úkolem je prostřílet se až k prvnímu vagónu, což vám při jeho délce nějakou tu chvíli zabere. Střídavě budete muset lézt po střechách vagónů nebo jimi probíhat (některé vagóny musíte oběhnout po úzkém ochozu). Trochu specifické jsou otevřené vagóny, na kterých byste se měli vždy porozhlédnout po těžkém kulometu.

První záludnější překážkou je vagón s jeřábem. Až se k němu prostřílíte, vlezte do jeho kabiny, ve které si použitím kontrolního panelu nastavíte hromadu traverz tak, že po nich můžete přeskočit do dalšího vagónu (jeho bok se automaticky otevře ve chvíli, kdy dojdete na konec nákladu traverz). Druhým specifickým místem je vagón s dvojicí aut. Zde použijte kontrolní panel na levé straně vagónu a pak pomocí těžkého kulometu odrazte útok skupinky protivníků, kteří vás napadnou směrem zezadu. Na dalším otevřeném vagónu pak pomocí těžkého kulometu odrazte útok velmi početné skupinky protivníků, kteří na vás poběží směrem od lokomotivy.

Nakonec se dostanete až k vagónu s protiletadlovým kanónem. Po krátké animaci musíte naskočit na motorku, kterou se pustíte do pronásledování zbývající části vlaku. Vaším dalším úkolem je zničit protiletadlový kanón pomocí samopalu, pro který máte naštěstí neomezenou zásobu munice. Pokud budete sbírat zdraví po stranách trati, neměl by to být neřešitelný problém. Stačí dojet bezprostředně k vagónu s kanónem a za neustálého kličkování nepřestávejte střílet do jediného možného cíle. Až kanón zničíte, bude vaším posledním úkolem dojet k přídi lokomotivy, kde automaticky zachráníte Angelu.

## POINT CHALLENGES

Ve hře najdete celkem 34 speciálních misí, ve kterých je vaším hlavním cílem získat určitý počet bodů. Tyto mise jsou sice nepovinné, ale pokud si chcete aktivovat některé příběhové mise, musíte předtím absolvovat alespoň jednu Points Challenge. V některých Points Challenge je pak cenou za maximální bodový zisk odblokování další Points Challenge. Rozhodně vám doporučujeme absolvovat co nejvíce těchto speciálních misí, protože si tak můžete značně vylepšit svou postavu.

### 1. Burrito Boost

Vaším úkolem je zničit stánek s burritem, který slouží jako krytí pro prodej drog. Vedle policisty, který vám úkol zadá, najdete několik granátů. Seberte je a dojeďte ke stánku, kolem kterého už na vás čeká početná skupinka protivníků. Až budete spokojeni se svým bodovým ziskem,

## Loco Moves

**Ve hře narazíte na několik velmi účinných speciálních pohybů, které jsou označovány jako Loco Moves. Pokud jich máte na výběr víc, můžete se mezi nimi přepínat směrovými šipkami do stran. Pokud chcete vybraný Loco Move použít, aktivujte ho šipkou nahoru.**

**Golden Gun - Po aktivaci tohoto pohybu se vám v ruce na omezený čas objeví zlatá pistole, která jakéhokoliv protivníka zabije na jediný zásah.**
**Tornado - Po aktivaci tohoto pohybu se vaše postava změní v tornádo, ze kterého lítá olovo na všechny strany. Během tohoto pohybu zasáhnete prakticky všechno, co je ve vašem bezprostředním okolí.**
**El Toro - Tento speciální pohyb vás promění v rozzuřeného býka. Je sice těžké zvládnout jeho pohyb, ale jakmile do někoho narazíte, má to spočítané.**
**El Mariachi - Pokud jste viděli film Desperado, tak víte, která bije. Po aktivaci tohoto pohybu se ve vašich rukou objeví kryty na kytaru, ve kterých jsou schované kulomety s neomezenou zásobou munice. Asi vám nemusíme radit, jak je máte použít.**
**El Mysterioso - Pokud se dostanete do úzkých, můžete si na pomoc přivolat šíleného mexického wrestlera. Ten se aktivně vrhne na všechny protivníky ve vašem bezprostředním okolí a přitáhne na sebe jejich pozornost.**
**Piñata - Díky použití tohoto speciálního pohybu se ve vaší ruce objeví papírová hračka, kterou můžete následně hodit na zem. Pak už se jen můžete kochat tím, jak na sebe hračka naláká pozornost vašich protivníků a pak efektně exploduje.**
**Sombrero of Death - Podobně jako u speciálního pohybu El Mysterioso si přivoláte pomocníka. Tentokrát je to ale střelec s granátometem, který vám může opravdu vytrhnout trn z paty.**

zničte stánek pomocí granátu a seberte drogy, které se u něj objeví. S balíkem drog se vraťte zpět k policistovi.

### 2. Burrito Shopping

Tento úkol je velmi podobný Burrito Boost. Po pravdě řečeno jediným rozdílem je fakt, že tentokrát musíte zničit celkem 3 stánky. Pokud se vám nepodaří na první pokus získat dost bodů, porozhlédněte se po lebkách, které prodlouží délku vašeho komba. Až budete mít u sebe všechny 3 zásilky drog, vraťte se k policistovi.

### 3. Dope Dealers Must Die

Průjezdem za policistou proběhněte na parkoviště tvořící střed rozlehlého skladiště. Vaším úkolem je najít a postřílet celkem 13 dealerů, kteří se pohybují po okolí. Začněte na parkovišti ve středu skladiště, a až vystřílíte všechny dealery na parkovišti, vyběhněte po schodech na střechu. Pokud si vše dobře rozvrhnete, měli byste dostat všech 13 dealerů v jednom kombu.

### 4. A Walk in the Park

V tomto úkolu dostanete možnost vyladit svou techniku získávání bodů. Musíte totiž v časovém limitu postřílet nejméně 10 protivníků pomocí Shoot Dodge Kill. Park za policistou zadávajícím vám úkol je doslova narvaný protivníky a vy se v něm můžete vyloženě vyřádit.

### 5. Power Struggle

Toto je velmi nepříjemný úkol, který byste si měli nechat na pozdější fáze hry. Vaším úkolem je totiž vystřílet bar El Macho, který je plný Virgillios. To by samo o sobě nebylo tak hrozné. Kromě základních protivníků zde ale narazíte také na dvojici šéfů, kteří vám dají pořádně zabrat. Pokud tedy chcete dosáhnout dost dlouhého komba, musíte si celou akci dobře rozvrhnout.

### 6. Junkyard Race

Závod na vrakovišti je dost těžký. Podstatou všech závodů je v tom, že čas vám odměřuje skóre. Pokud projedete checkpointem, hra vám přidá 400 bodů. Auto je ale hodně přetáčivé, takže není vůbec lehké udržovat rychlost v zatáčkách. Doporučujeme vám jet spíše opatrně, protože riskováním moc času nezískáte. Při opatrné technické jízdě můžete navíc posbírat všechny extra body, které jsou rozmístěny kolem trati.

### 7. Junkyard Bike Race

Jde v podstatě o to samé jako v případě Junkyard Race. Ovládání motorky je ale dost specifické. Především se pokuste vyhýbat skokům, které vás jen zpomalují. Držte se tedy ve středu cesty a na její okraj vyjíždějte jen pro body. Důležité jsou také skoky, na kterých můžete nasbírat body visící ve vzduchu. Doporučujeme vám posbírat většinu extra bodů v prvním kole, takže se pak ve druhém kole můžete soustředit na rychlou jízdu.

### 8. The Missing Brother

Tento bonusový úkol je trochu netradiční. Vaším úkolem totiž bude ochránit vašeho bratra, který padl v přístavišti do léčky. Naskočte do nějakého auta a co nejrychleji dojeďte na označené místo. Zde se pusťte do protivníků a sledujte ukazatel bratrova zdraví. Jemu totiž v přestřelce hrozí větší nebezpečí než vám. Stále se pohybujte v bratrově okolí, protože jen tak bude váš bratr pokračovat po vyznačené trase (pokud chcete dosáhnout co nejdelšího komba, tak se od bratra opravdu vzdalujte co nejméně, protože jen tak budete mít kolem sebe stále dost protivníků). Pokud se vám podaří i s bratrem doběhnout na označené místo, máte vyhráno. Získat potřebný počet bodů by nemělo být těžké.

### 9. Sombrero Shootout

Vaším úkolem je najít stánek se sombrery a zabít jeho majitele. Jakmile ale ke stánku přiběhnete, vrhne se na vás početná skupinka banditos. Vaším úkolem tedy bude postřílet všech banditos 14, což by nemělo být nic neřešitelného. Navíc se vše odehraje na poměrně malé ploše, takže je můžete všechny zvládnout v jednom kombu.

### 10. Tequila Trouble

Pokud se vám dařilo při střelbě banditos, můžete si něco podobného zkusit s prodavači tequilly. Doběhněte do označené místnosti, ve které padnete do pasti. Postřílejte všechny protivníky v místnosti a pak rychle použijte označený kontrolní panel, kterým si otevřete vrata vedoucí na parkoviště. Až postřílíte trojici zbývajících protivníků, musíte vyběhnout na ulici. Zde uvidíte ujíždějící auto, jehož řidiče musíte zlikvidovat. Stačí naskočit do libovolného auta, se kterým protivníka snadno předjedete a můžete ho zablokovat. Pak stačí jeden dobře umístěný granát a vše je vyřešeno.

### 11. Latino Loco

V tomto úkolu bude vaším cílem rozprášit menší gang, který se pohybuje v okolí označených garáží. Dojeďte co nejblíže k označenému bodu a pusťte se do práce. Všichni protivníci jsou naštěstí rozmístěni na poměrně malém prostoru, takže můžete vytvořit hodně dlouhé kombo. Až se prostřílíte do garáže, tak se připravte na boj se šéfem gangu, který má dost slušnou výdrž (nejprve postřílejte jeho nohsledy).

### 12. Forklift Frenzy

A je zde opět jeden netradiční úkol. V časovém limitu totiž musíte ve vysokozdvižném vozíku dojet do doků, kde musíte vyzvednout označenou

bednu. Jednoduše k ní dojeďte a postřílejte všechny protivníky v jejím okolí. Pak opět naskočte do svého vozíku a vidlici vozíku snižte do nejnižší polohy (vidlici ovládáte pravým analogem). Najeďte vidlicí pod bednu a opět ji zdvihněte. Nyní se můžete s naloženou bednou vydat zpět do skladiště, ve kterém úkol začínal. Cestou můžete bednou posrážet všechny protivníky v docích, čímž získáte poměrně snadno dost bodů.

### 13. Bloodlust Countdown

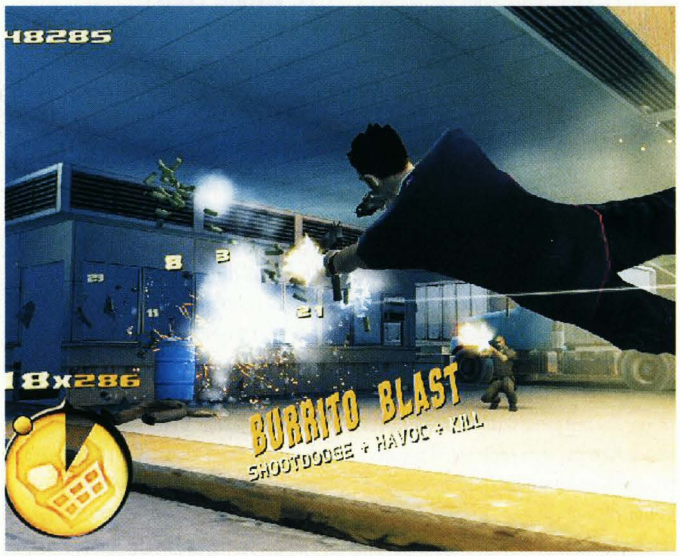
Před vámi je co jiného než zběsilá přestřelka. Vaším úkolem je totiž naběhnout na označený dvorek, na kterém musíte v poměrně krátkém časovém limitu postřílet 20 Virgillios. Vzhledem k nepříjemnému časovému limitu vám vřele doporučujeme použít trik se střelou do granátu. Tímto způsobem se totiž snadno zbavíte celých skupinek protivníků najednou.

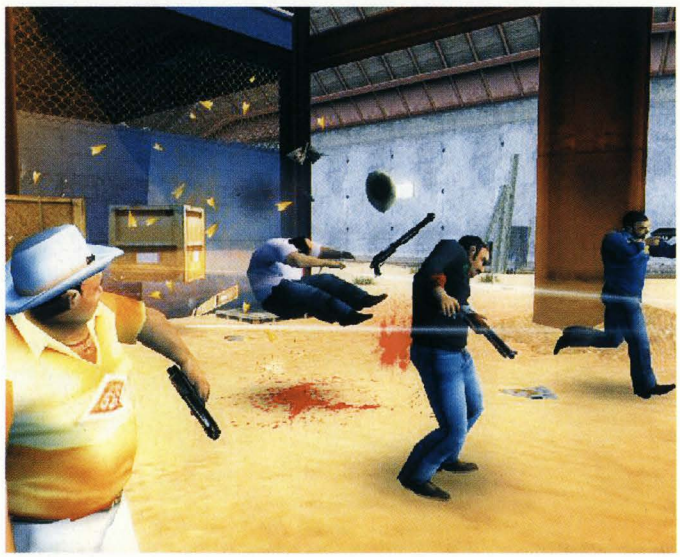
### 14. A Bad Day

Pokud vás baví ježdění s vysokozdvižným vozíkem, budete mít z tohoto úkolu asi radost. Vaším úkolem je v časovém limitu pomocí vysokozdvižného vozíku osvobodit ukradené auto zablokované hromadou beden. A jak na to? Co nejrychleji doběhněte k označenému vozíku a dojeďte s ním k označeným bednám. Co nejrychleji odvozte stranou všechny bedny ve dvou prostředních řadách. Jakmile uvolníte dostatečně široký koridor pro zablokované auto, vyskočte z vozíku a v ukradeném autě dojeďte na označené místo před vstupní bránou.

### 15. Downtown Gate Hunt

V tomto úkolu vás čeká závod městem. A aby to nebylo moc jednoduché, hned od začátku jsou viditelné všechny checkpointy, a volba trasy je tedy na vás. Naštěstí existuje poměrně pohodová trasa, kterou je můžete projet bez většího bloudění. Za prvním checkpointem zahněte doleva a za tím druhým doprava. Pak už jen uděláte velký okruh, při kterém jedete vždy přímo k nejbližšímu checkpointu.



### 16. Downtown Super Race

Druhý městský závod už se odehrává podle tradičního scénáře. Viditelný je vždy jen jeden checkpoint a vaším úkolem je projet 2 okruhy po vyznačené trase. Časový limit je velmi štědrý, takže pokud pojedete opatrně a posbíráte všechny extra body lemující vyznačenou trasu, máte vyhráno. Stačí s bezpečnou rezervou objíždět všechna auta, která se vám budou plést do cesty.

### 17. Industrial Race

A je zde další závod městem. Tentokrát je okruh o něco těžší, takže budete potřebovat hlavně pevné nervy. Také nepřehlédněte fakt, že jeden z kopců můžete přeskočit, místo abyste ho objížděli (na vrcholu kopce vidíte rampu, za kterou je ve vzduchu rozmístěno několik bodů). A hlavně do zatáček pořádně brzděte, protože pouhým ubíráním plynu dostanete své auto akorát tak do smyku.

### 18. Industrial Gate Hunt

Po normálním závodu vás čeká průjezd předem rozmístěnými branami. Opět je zde jedna jediná trasa, která vás dovede k maximálnímu možnému počtu bodů. Za prvním checkpointem zahněte doprava. Pak zatočte dvakrát doleva a za čtvrtým checkpointem si to namiřte k checkpointu vpravo vzadu. Od pátého checkpointu pak projeďte další orientační body v mírně zkroucené linii.

### 19. Pistoleros

V tomto úkolu budete muset v časovém limitu postřílet celkem 24 protivníků, kteří jsou rozptýleni na poměrně velké ploše. Rychle tedy doběhněte k nedaleké garáži, u které na vás čeká první skupinka. Až všechny postříláte, vyjeďte výtahem na střechu, na které se musíte prostřílet na přístřešek s nataženým lanem. Po něm se sklouzněte na další střechu, ze které po likvidaci všech protivníků musíte seskočit na ulici směrem k poslední skupince protivníků.

### 20. Bullseye Challenge

A opět je zde časový limit. Tentokrát je váš úkol o něco peprnější. Musíte totiž zabít nejméně 10 protivníků střelou do hlavy (Head Shot). Naštěstí jich je před vámi dostatečná zásoba, takže jich určitě zvládnete zabít mnohem víc, než po vás policista zadávající vám úkol chce. Hlavně ale nezapomeňte, že pro trik Bullseye musíte protivníka trefit do hlavy během úhybného manévru.

### 21. Fly-on-the-Wall Challenge

V tomto úkolu musíte stejně jako v tom předešlém opakovat předem stanovený způsob zabití. Tentokrát jde ale o nelehký Fly-on-the-Wall. Někdy není lehké udělat jich několik za sebou, tak vám doporučujeme proložit je několika tradičními killy. Díky nim totiž nepřerušíte kombo, které potřebujete pro dosažení většího počtu bodů. Také vás musíme upozornit na časový limit, který je tentokrát velmi těsný.

### 22. Wall Bounce Challenge

Do třetice všeho dobrého budete muset opakovat jeden způsob zabíjení, kterým je tentokrát Wall Bounce. Pokud chcete dosáhnout opravdu hodně vysokého skóre, doporučujeme vám zkombinovat Wall Bounce se střelbou do hlavy. Díky tomu se totiž protivníků zbavíte mnohem rychleji, a nadto ještě dostanete body navíc. A opět nezapomeňte prokládat své triky jednoduchou střelbou, během které se vám doplní hladina adrenalinu.

### 23. 180 Degrees Challenge

Před vámi je úkol, ve kterém si do sytosti užijete jeden z hůře proveditelných způsobů zabití. Budete totiž muset zastřelit nejméně 10 protivníků pomocí otočky o 180 stupňů. To znamená, že se nejprve musíte během úhybného manévru otočit nejméně o 180 stupňů a teprve pak můžete začít střílet. Vzhledem k účinnosti vašich zbraní vám doporu-

čujeme provádět tento manévr tak, abyste stříleli na co nejmenší vzdálenost.

### 24. Dockland Gate Hunt

A je zde další asi ne moc oblíbený závod, ve kterém si musíte sami zvolit vhodné pořadí checkpointů. Naštěstí je to tentokrát poměrně jasné. Za druhým checkpointem zahněte prudce doprava a využijte nedaleké rampy jako skokánku. Pak pokračujte k nejvzdálenějšímu checkpointu, od kterého musíte vzít všechny zbývající orientační body pěkně popořadě.

### 25. Dockland Race

V docích se vám asi poprvé stane, že na vás bude působit klasický závod o něco hůře než ten, ve kterém si stanovujete trasu závodu sami. Čeká vás totiž poměrně dost skákání (dokonce budete muset vyskočit i na střechu) a kličkování křivolakými uličkami. Rozhodně nepřehlédněte rampy, nad kterými visí ve vzduchu poměrně dost bodů. Bez nich byste to asi na nejvyšší možný bodový zisk nedotáhli.

### 26. Rotten Meat

Tentokrát bude váš úkol v docích trochu o něčem jiném. Musíte totiž zničit 2 obrovské nádrže s chladicí kapalinou pro mrazáky masa. Po nábřeží dojeďte až k hlavní bráně, kterou se dostanete na parkoviště s nádržemi (hra vám je v krátké animaci obě ukáže). Postřílejte co nejvíce protivníků a pomocí taranování auty zničte obě nádrže. Pak doběhněte k označenému muži.

### 27. Morientes Mow Down

Po zadání úkolu dojeďte k nedaleké věži, kterou nemůžete přehlédnout. Hned za brankou v plotu narazíte na výtah, který vás vyveze až do nejvyššího patra. Teprve zde začne ta pravá zábava. Vaším úkolem je postupovat směrem dolů a cestou postřílet celkem 24 protivníků. Rozhodně by neměl být problém zvládnout to v jednom kombu.

### 28. Forklift Dump

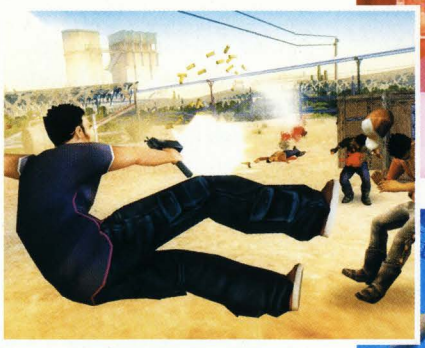
V tomto úkolu odehrávajícím se opět v docích se musíte nejprve prostřílet k vysokozdvižnému vozíku, který najdete na zeleně označeném bodě. Naskočte do něj a dojeďte si pro bednu, která je na radaru označená modrou barvou. Tuto bednu musíte dovézt na rampu, kterou máte rovněž označenou na radaru. Vysokozdvižný vozík pořádně rozjeďte směrem na rampu a kousek před jejím okrajem z vozíku vyskočte.

### 29. Free Virgilio

V baru El Macho dostanete za úkol přivést jednoho z bratrů Virgilios, který se dostal do obležení nepřátel na střeše jednoho nedalekého domu. Doběhněte k označené bráně, za kterou vám hra v krátké animaci naznačí, kudy se na střechu dostanete. Až se prostříláte k označenému chlapíkovi, doprovoďte ho zpět do baru (cestou si dávejte pozor hlavně na střelce s granátomety).

### 30. Mall Rats

Vaším cílem bude zničit 3 stánky s burritem v nedalekém nákupním centru. Stejně jako ve dvou úvodních Points Challenges z obou stánků vypadnou balíčky plné drog, které musíte zadržet jako důkazy. No a abyste se při tom ničení nenudili, společnost vám budou dělat protivníci přibíhající ze všech stran. Na závěr celého úkolu musíte drogy donést označenému policistovi.



### 31. Collect Evidence

Policista vás požádá o zabití 3 drogových dealerů, které najdete v nedaleké garáži. Mají sice docela výdrž, ale s těžší výzbrojí si s nimi poradíte velmi rychle. Po zabití z každého z nich vypadne balíček s drogami, který musíte zadržet jako důkaz. Nakonec doneste všechny drogy označenému policistovi.

### 32. Stolen Evidence

Tento úkol je podobný tomu předešlému. Liší se jen 3 podstatnými detaily. Dealerů je celkem 5 a jsou roztroušeni na poměrně velké ploše (dokonce po dvou různých částech města). A aby toho nebylo málo, musíte je všechny pozabíjet v časovém limitu, kvůli kterému si nemůžete dovolit žádné bloudění (v časovém limitu musíte kromě zabití dealerů také dovézt drogy označenému policistovi).

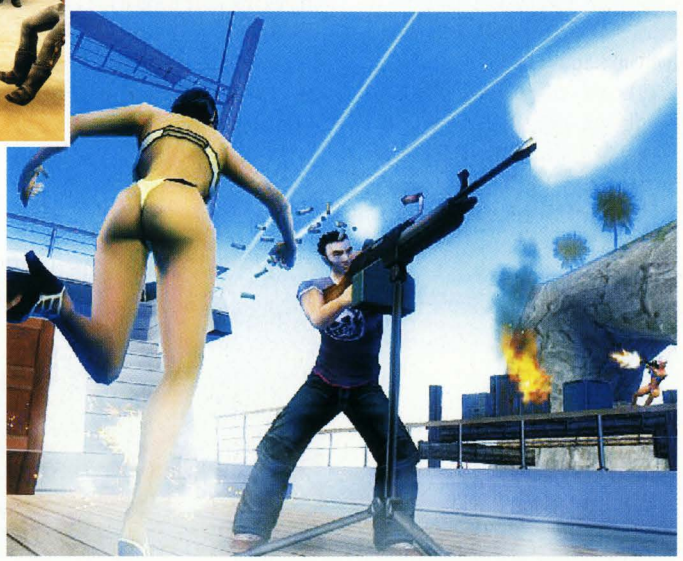
### 33. Coca Cargo

V této úrovni musíte posbírat 10 balíčků s drogami, které najdete na palubě dopravní lodi zakotvené v přístavu. Dojeďte k označeným schůdkům vedoucím na loď, kterou musíte prohledat. Doporučujeme vám nejprve prohledat záďovou nástavbu, z jejíhož vrcholu můžete po laně pokračovat na příď. Pak slezte po jednom ze žebříků do podpalubí, kde najdete několik dalších balíčků. Až je budete mít všechny u sebe, dovezte je označenému policistovi.

### 34. Burrito Bust

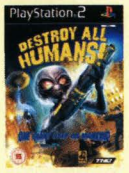
Poslední Points Challenge vás opět pořádně potrápí. Vaším úkolem je totiž v poměrně nepříjemném časovém limitu zničit 5 stánků z burritem, ze kterých získáte balíčky s drogami. Stánky jsou stejně jako dealeři v úkolu Stolen Evidence rozmístěny ve dvou částech města, takže se pořádně projedete a musíte si celou misi pěkně naplánovat. Jako obvykle musíte nakonec drogy dovézt označenému policistovi.

**Jakub Holý**



# Destroy All Humans

INFO




■ **VYDAVATEL:** THQ ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Pandemic Studios ■ **RECENZE:** 10 - 86%

Chytrá, designově vytříbená hra plná originálních nápadů. Musíte být ale dost nad věcí, abyste si ji vychutnali - nesmí vám zkrátka vadit vyhlazování lidstva!

**Zničit lidstvo? Proč ne.** TipStation vám jako vždy poradí jak na to...

**1. mise - Destination Earth**

Nejdříve se pokusíme navázat první kontakt. Jděte do ohrady a proskenujte krávě myšlenky. Hmm, búúú nám toho moc neřekne. Zkusíme jinou krávu. Taky bú? To neměly dělat. Zkuste si zahrát kraví telekinetokuželky. S každou krávou pořádně flákněte o zem a po vyhlazení celého stáda přijdou na řadu lidi. S lidmi se bojuje většinou zbraní. A zbraní je v tuto chvíli paprskomet, kterým ugrilujte vidláka. Pak ho zaměřte telekinezí a vypumpujte z něj mozek. Po jeho sebrání se objeví další vidláci. Teď už můžete pumpovat mozek z lidí i zaživa, což vřele doporučuju už kvůli tomu efektu a taky proto, že získáte víc DNA ;-). Zbavte se trojice vidláků a pak se na vás přijedou juknout poliši. Těm mozek hned tak nevycucnete, takže je nejdříve sejměte paprskometem a teprve pak napumpujte telekinezí. Až bude vzduch čistý, nasedněte do lodi. Paprskem smrti likvidujte vše, co najdete, hlavně domy a po jejich zničení očekávejte uvítání národní gardy. Tanky po vás budou střílet jak zběsilé, ale s trochou zručnosti se jich zbavíte, stejně jako pak zbytku vojáků. Nakonec budete muset nasbírat 250 vzorků DNA a tím mise končí. Pokud chcete, můžete hledat na mapě droidy (je jich 25), vycucávat mozky, plnit vedlejší úkoly atd. pro konec mise dejte v menu Return to Mothership.

**2. mise - Earth Women are Delicious**

Hra vám vysvětlí systém varování obyvatel na vaši přítomnost. Někteří lidé se dají obalamutit tak, že Crypto vezme na sebe něčí podobu. Vyzkoušejte si svou novou schopnost a jděte se podívat na pouť (či co to je :-). Na mapě máte ukázané tři osoby, jejichž mysl musíte proskenovat. Poté vám kápo řekne, že máte zhypnotizovat ženu ve stanu, za kterou pálí všichni chlapi - ale i ženský. Až ji zhypnotizujete, pošlete ji k létajícímu talíři a následujte ji.

Nasedněte do talíře a vydejte se splnit destrukční úkol. Musíte zničit třináct stanů včetně ruského kola, aby se mise uzavřela. Pak si dělejte, co chcete. Před startem další mise si vylepšete vybavení.

**3. mise - Citizen Crypto**

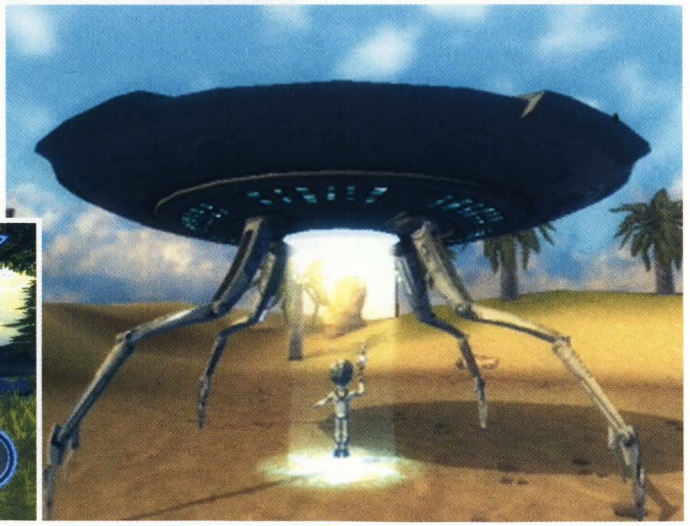
Jděte se podívat na světélkující krávy a prozkoumejte některé z nich mozek. Schválně vyzkoušejte některou z nich odhodit silovým polem ;-). Máte za úkol zlikvidovat tři vědce tak, aby to nevzbudilo velkou pozornost. Jednoduše si vezměte něčí podobu a potom vědcům udělejte hromadnou popravu krávou (to jsem vtipnej, že?). Až budete mít úkol splněný, vydejte se v přestrojení za starostou, kterého signalizuje na radaru růžový kosočtverec. Zbavte se hlídky stojící u něj a vezměte na sebe starostovu podobu. U rokování občanů odpovězte následujícími odpověďmi: „Glowing is normal", „Blame Communism", „Act patriotic", „Threaten Communists", „Make empty promises" a „Insult Santa Modesta". Lidé budou spokojení, Pox taky a vy budete mít misi splněnou.

**4. mise - Alien Pool Party**

Stejně jako v minulé misi je i zde nežádoucí upoutat pozornost vojska, takže na sebe vezměte podobu někoho z lidí. Můžete prozkoumat mozek ženské s fialovou bublinou a ta vám prozradí, že je párty v motelu. Nebo se vydejte do obytné čtvrti a hledejte člověka s typickou fialovou bublinou nad hlavou. Zhypnotizujte ho a přikažte mu, aby vás zavedl za starostou. Sledujte zhypnotizovaného chlápka přes celé město až do motelu. Starostu snadno poznáte. Prozkoumejte mu mozek a zhypnotizujte ho. Vyhoďte všechny lidi z párty nebo je jednoduše postřílejte a počkejte na policii. Pox vám daruje novou zbraň, se kterou máte snížit sílu policie na 50 %. Pokud máte upgrade telekineze, je jednodušší házet na policajty auta a novou pistolkou udělat nějaký ten ohňostroj - to už je na vás. Po návratu na loď si vyupgradujte telekinezi, abyste mohli pohybovat s auty, bez toho by další mise nešla prakticky dohrát.

**5. mise - Televisions of Doom**

Vydejte se za označeným autem s dvojicí agentů a pokuste se je pomocí PK zastavit, hned jak to bude možné. Pokud by vám auto ujelo až do studia, mise by byla neúspěšná a museli byste ji hrát znovu. Až auto bude odstavené, začněte ho likvidovat, dokud neexploduje. Vezměte si kufřík a vydejte se do studia (v přestrojení pochopitelně). Váš další cíl je chlápek ležící pod stromem. Přečtěte si jeho myšlenky a po analyzování situace vám přikáže Pox



## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb s postavou
**Pravý analog »** ovládání kamery
**Křížek »** skok
**L1 »** menu telekineze
**R1 »** střelba
**R2 »** přepínání zbraní
**R3 »** reset kamery
**START »** pauza

spáče zabít. Potom zlikvidujte jeho auto. Když bude oboje splněno, objeví se další waypoint na kraji města. Pox vám dá tři minuty na to, abyste zlikvidovali antény na střeše. Vykašlete se na maskování, vylétněte na střechu a pomocí PK ji zlikvidujte. Potom zvesela pokračujte v ničení antén stejně důkladně, jako ji krteček vylepšil zahradníkovi.

### 6. mise - Aliens Stole My Brain Stem

S pirátským vysíláním Hele Tele to trochu nevyšlo a pár lidem se trochu ugriloval mozek. Mozky, které musíte najít, jsou označené na mapě, ale jejich sebrání nebude moc jednoduché. První problém budou agenti (chlápkové v černých oblecích) postávající většinou poblíž. Ti mají schopnost prokouknout váš převlek, ale většinou stihnete přiběhnout na vzdálenost účinku telekineze a vystřelit je do vesmíru. Druhý problém jsou EMP miny, které dočasně deaktivují zbraně a můžou vám zrušit maskování. Těch se musíte zbavit buď sestřelením, nebo na ně telekinezí hodit nějakou explozivní věc. Mozky se nacházejí ve velkých dřevěných bednách, ale s jejich rozbíjením nebudete mít problémy. Až sebíráte mozky, budete muset splnit limit 300 DNA. Buď jednoduše vycucávejte mozky z lidí, nebo hledejte ukryté proby.

### 7. mise - This Island Suburbia

První úkol je najít čtyři vědce a prozkoumat jim mozek. Jednoduché řešení je zaběhnout ke koblížkárně a tam najdete první dva vědce - pokud by tam druhý vědec nebyl, stačí počkat, než přijede v zmrzlinářském autě. Zbývající dva vědce najdete v další koblížkárně. Až budou všichni proskenovaní, pošle vám Pox zprávu, že musíte koblížkárny zničit. Nasedněte do talíře a pusťte se do destrukce. Po zničení budovy z ní vyběhne pár panďuláků. Ty sejměte taky. Od bosse dostanete za úkol zajmout agenta označeného na mapě. Kvůli těžkému vojenskému krytí to nebude moc jednoduché, ale pokud nepoletíte přímo k němu, ale namísto toho budete likvidovat jednotlivé zbraně postupně, bude jeho zajetí o mnoho snazší. Normálně naleťte nad agenta, přepněte zbraň na Abducto-Ray a přitáhněte si ho. Pak stačí donést agenta na místo přistání a vystoupit z lodi.

### 8. mise - Teenage Zombies From Outer Space

Idea celé mise je ta, že chce Pox pustit lidem jeho film a vygumovat tak lidem mozky. Takže se vydejte v přestrojení ke kinu a zbavte se agentů (miluju tu scénu, když lidi odlétají a řvou „Raketáci zase mizí ze scény" ;-). A po další zprávě od Poxe se vydejte do vojenské základny pro film. Až ho budete mít, vraťte se zpět k promítačce a pusťte ho. Agenti se vás budou snažit zastavit a přerušit promítání. Po spuštění filmu máte za úkol minutu a půl chránit promítačku.

### 9. mise - South by Southwest

Poměrně jednoduchá mise. Dostanete novou hračku na zabíjení a vaším úkolem je nadělat co největší paseku a způsobit organizaci škodu alespoň za 20 000 doláčů. Ničte vše, co uvidíte, včetně aut i domů, ať je legrace. Až se vám podaří splnit první úkol, dostanete vzápětí druhý. Teď to není nic jednoduššího než zničení budov organizace. Pokud použijete Saucer, musíte si dát pozor na rakety země-vzduch.

### 10. mise - Foreign Correspondent

Musíte si na pomoc vzít člověka, kterému lidi věří, ale ten ví, že po něm někdo jde, a proto je velmi dobře střežen. Hned po přistání se s vámi seznámí pošuk, jehož podobu si vezměte a prozkoumejte mu myšlenky. Sledujte ho a vždy, když se zastaví, proskenujte mu myšlenky. Pomalu dojdete až k bistru s kuchtíkem. Tomu projeďte myšlenky a pak mu pomocí hypnózy přikažte, aby odnesl jídlo Witherovi. Následujte ho do pevnosti na poloostrově s majákem, a až bude procházet bránou, protáhněte se společně s ním. Pokud byste to nestihli, museli byste plot buď zničit, nebo zhypnotizovat obsluhu dveří a přikázat, aby vás pustil dál. V jeskyni pod majákem zhypnotizujte Berta a přikažte mu, aby šel k létajícímu talíři. Od této chvíle po vás půjdou agenti, takže se moc nezdržujte a společně s Witherem se vydejte zpět k Saucerovi.

### 11. mise - Suburb of the Damned

Nemám rád mise, kde musíte někoho nebo něco ochraňovat, a to je bohužel právě tento případ. Vojáci se vám budou snažit přerušit vysílá-

ní vaší pirátské stanice Hele Tele tím, že budou ničit vysílací antény. Ty ochraňujte za každou cenu a hlavně si šetřete munici do ionového děla na tanky a mechy. Až zničíte těžkou techniku, bude mise ukončena. K odemknutí další mise potřebujete nasbírat 1000 DNA.

**12. mise - Whatever Happened to Crypto-136?**

Tato mise je bezesporu jedna z nejdelších v celé hře. Celá oblast se hemží agenty, kteří během chvíle odhalí vaši pravou totožnost, a potom už po vás půjde celá základna. Taky si musíte dávat pozor na nášlapné miny, kterých je všude víc než dost, ale naštěstí jsou vidět na radaru.

Vezměte si na sebe nějaké maskování a vydejte se do údolí pro první díl furonské technologie. Aby si vás nikdo nevšiml, je dobré zhypnotizovat nějakého jedince, který je poblíž karavanů, a přikázat mu, aby odlákal pozornost. Když se nikdo nebude dívat, můžete zrušit maskování, sebrat předmět a zase si přivlastnit něčí oblek. Druhý díl bude nad údolím a třetí u vchodu do brány. To, jak odlákáte pozornost, je vaše věc. Do objektu se dostanete hlavní bránou, kterou obsluha otevírá projíždějícím nákladákům. V areálu najdete poslední dva kousky.

Když už máte všech pět kusů, můžete se vydat zjistit, co se stalo s klonem 136. Druhou bránou opusťte areál a vydejte se do dalšího vojenského objektu. V přestrojení projděte bránou a běžte k místu označeném na mapě. Bude potřeba se zbavit min a agentů, ale s tím už si nějak poradíte. Ionovým detonátorem se zbavte silového pole a vejděte do budovy. Zjistíte, že je Crypto 136 tuhej. Pox vám dá příkazem zničit všechnu technologii Furonů v místnosti a vzít datový pásek. Teď už se jen stačí dostat zpět k lodi, sejmout nepřátele, kteří ji okupují, a mise je splněná. V Poxově laborce se objeví upgrade vaší telekineze, rozhodně si ho kupte.

**13. mise - The Mutant Menace**

Vydejte se zase do budovy, kde byl Crypto 136, a hypnózou donuťte vědce, aby vám otevřel silové pole na balkoně. Doběhněte do místnosti na konci, sejměte dva mutanty (jsou zranitelní, jen když nesvítí zeleně), zničte všechno, co uvidíte, hlavně pak počítač. Orthopox vám přikáže zničit teslacoily (ničivá zbraň Rusů ve strategii Command and Conquer). Dohromady jsou věže čtyři. Až zničíte poslední věž, stačí jen doběhnout pro Saucer a srovnat celý tábor se zemí.

**14. mise - Duck and Cover!**

Jestli rádi hrajete Stealth akce, je tato mise pro vás jako stvořená, protože o vás nesmí agenti vědět. Bez upoutání pozornosti se dostaňte do tábora a zhypnotizujte řidiče kamionu. Přikažte mu, aby vyjel, a sledujte kamion k bráně. Tady stiskněte pomocí PK tlačítko otevírající bránu. Stále sledujte auto, které se zastaví u stáda krav. Pošlete je telekinezí zpět do hor za Milkou a pokračujte ve sledování auta. Po chvíli dorazíte k bandě vojáků s vysypanými bednami a kamenným závalem. Všechny je pošlete na Mars, nebo se jich zbavte ionovým dělem (pořád ale platí, že nesmíte udělat velký rozruch). Další zastávka bude u minového pole. Nejdřív odminujte cestu a teprve pak odstraňte bariéru. Pak už dorazíte do tábora, ve kterém je prototyp lidského létajícího talíře. Lidí u brány si nevšímejte a vydejte se podél plotu doleva. Jetpackem plot přeleťte, znovu se proměňte v člověka a utíkejte otevřít bránu. Vyházejte vojáky a zátarasy blokující vstup a auto s bombou může dojet k cíli.

Po aktivování bomby se spustí čas jedna a půl minuty. V něm se budou vědci snažit bombu zneškodnit, v čemž jim pochopitelně musíte zabránit. Stačí chránit bombu prvních půl minuty a pak vám Pox řekne, ať vezmete nohy na ramena. Je úplně jedno, jakým směrem poběžíte, hlavně vypadněte co nejdál.

**15. mise - It's A Wonderful Armageddon**

Od Poxe dostanete novou hračku (asi mají alieni Vánoce). Tu si hned můžete vyzkoušet při demolici města, zejména ale 15 označených domů. Až domy zničíte, je mise skončena. K odemčení další mise budete potřebovat 1500 DNA.

**16. mise - Furon Down**

Vašeho milého Crypta zajali lidé a drží ho v kleci jako pokusné morče. Zhypnotizujte vědce stojícího poblíž a rozkažte mu, aby vypnul silové pole. Potom si pomocí telekineze pročistěte cestu ven a podle minimapy najděte svou zbraň. Jaksi vám zbraň nefunguje, ale naštěstí je její energetický článek poblíž, schovaný za plechovou bednou. Telekinezí bedny odsuňte a seberte si baterku. Tím zároveň obnovíte komunikaci s Poxem. Nyní se dá dostat k vaší lodi dvěma způsoby. Buď budete hledat lidi mající nad hlavou bublinu, číst jim myšlenky, tak získáte heslo Marilyn a kapitán lodi s odpadky vás převeze, nebo najdete v přístavu jetpack a potom jednoduše přeletíte po bójích v moři na druhý ostrov.

Tak jako tak se na druhý ostrov dostat musíte.

Najděte svou loď zavěšenou na jeřábu a potom zhypnotizujte jeřábníka (bude stát někde opodál). Řekněte jeřábníkovi, ať loď položí. Dokonce i létající talíř vám rozebrali, takže se budete muset vydat najít 6 zdrojů energie. S provozuschopnou lodí zlikvidujte domy na ostrově - je jich 12. K postupu dál budete potřebovat 2000 DNA.

**17. mise - Mr. Crypto Goes to Capitol City**

Zezačátku mise musíte pracovat v utajení, proto hned, jak to bude možné, vezměte na sebe lidskou podobu a vydejte se k Bílému domu. Před Bílým domem potkáte vědce označeného fialovou bublinou. Prozkoumejte mu mysl a dozvíte se heslo. Pox vám přikáže, abyste ho následovali do Octagonu (asi jim Amíci zakázali použít Pentagon). Až dorazíte k bráně, můžete se dostat dovnitř buď přes heslo, nebo zhypnotizováním stráže. Doběhněte k vrtulníku a spustí se animace, po níž máte jen pár minut pro návrat k lodi, kterou mezitím našli agenti. Nezvané návštěvníky pozabíjejte a nastupte do disku.

**18. mise - Armiquist vs the Furons!**

Rychlá a jednoduchá mise. Nejdříve budete muset nezpozorován sledovat auto s generálem do přístavu, kde ho budou čekat další důstojníci. Oběhněte velký hangár a počkejte na admirála, který tam bude procházet. Uspěte ho a vezměte na sebe jeho podobu. Jděte do hangáru, kde se odehraje krátký rozhovor. Na otázky odpovězte volbami „Blame Rowdy Kids" a „Did You Catch The Assassin". Po skončení filmečku budete bojovat s generálovým mechem. Není to nic složitého, zvlášť pokud máte vyupgradovaný ionový detonátor. Pouze házejte bouchací kuličky pod nohy a radujte se jako správně škodolibý ufoun.

**19. mise - The Lone Gunman**

Původní úkol je sledování prezidentova vozidla. Snažte se, aby o vaší přítomnosti nikdo nevěděl, jinak byste museli misi hrát od začátku. Sledujte auto až do míst, kde bude vojenský nákladák a objeví se hlídka. Takže jste jim vlítli do pasti. Rychle vytaste kolty a postřílejte všechny maníky, co budou označení, a přikodrcá se trojice mechů. Pokud chcete ušetřit munici, je nejjednodušší poslat je do moře, aby se vykoupali.

Dostanete limit minutu čtyřicet vteřin na to, abyste rychle doletěli k místu ukázanému na mapě. Tam se už doopravdy nalézá prezident, kterého bez výčitek zabijte (God Bless America - a prezidentům zvlášť). Podobně jako v 17. misi, i teď se vám pokoušejí agenti šlohnout váš létající talíř. Moc se nezdržujte a upalujte na místo přistání, než vyprší čas.

**20. mise - The Furon Filibuster**

Toto je velmi legrační mise. Senátoři se budou snažit vniknout do Bílého domu a odhlasovat dalšího prezidenta. Pokud jich projde 20, máte po ptákách. Hromadné likvidace ionovým dělem jsou velmi zábavné, ale přeci jen to nemá na živé kuželky. Po chvíli vás Pox odvolá k postrannímu vchodu, který musíte pohlídat, a pak se zase vrátíte k hlavnímu vchodu do budovy. Po určité době mise sama skončí.

**21. mise - Shocking Developments**

Máte jednoduchý úkol spíše pro pobavení. Běhejte po městě a likvidujte teslacoily včetně jejich panelů (v C a C stacilo zrušit elektrárnu). Pokud to chcete dělat efektně, stačí zhypnotizovat vědce, pokud je poblíž, a přikázat mu přetížení věže. Tím zničíte zařízení i s ovládacím panelem. Ale stejně pak vědce odkrouhněte, aby nemohl věž opravit.

**22. mise - Attack of the 50ft President!**

Tak jsme u konce. Jděte přímo za nosem, který nemáte (haha, dobrej vtip, co), dokud se nespustí filmeček. Po rozhovoru s maskovaným kápem agentů se co nejrychleji dostaňte zpět do lodi a začněte likvidovat obřího robota. Jeho raketám se dá velmi snadno vyhnout, takže jediné reálné nebezpečí hrozí od agentů, tanků a protivzdušné obrany. Likvidujte i budovy, kvůli případné munici a nezapomínejte kontrolovat ukazatel energie. Pokud budete mít málo života, najděte někde malý model talíře, který vám doplní energii. Po chvíli robot uteče a vy ho budete muset následovat. Je záhodno se zbavit nejdříve obrany na zemi, než to začnete zase kropit do robota. Až ho zničíte, vydejte se k Octagonu.

Vylezte z lodi a zůstaňte stát za plotem. Proč zbytečně riskovat, když můžete střílet odsud a nikdo na vás nemůže. Pumpujte to do Silhouette a poté, co jí uberete asi tři čtvrtiny života, zrůžoví. Přestaňte střílet a počkejte, až si doplní energii. Pak opakujte celý proces znovu. Opět si doplní energii, ale napotřetí už bude vaše.

**Lukáš Kolínský**

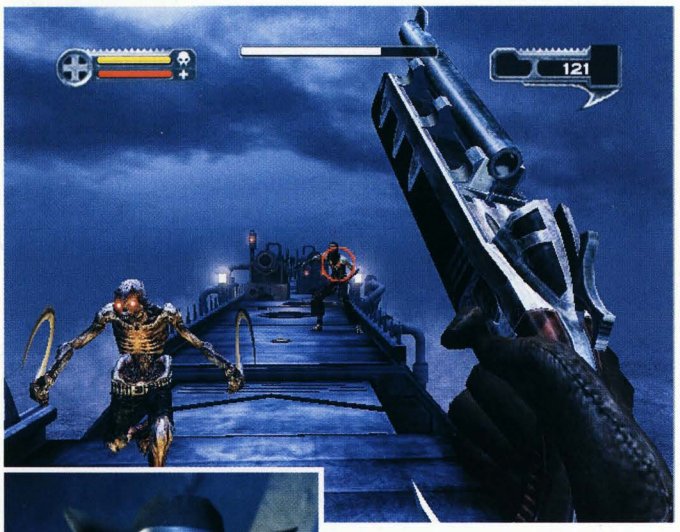
# Darkwatch

**Konec temných myšlenek.**
Kompletní návod, který vám pomůže zbavit se všech vampýrů.

INFO

■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** High Moon ■ **RECENZE:** PLAY 12

Vampýrská a zároveň westernová střílečka? To tu ještě nebylo. Bohužel, nedopadlo to úplně podle našich představ. Zlé to ale také není.



### 1. The Wrong Train

V první části úvodní úrovně je vaším úkolem prostřílet se do vagónu s trezorem. V prvním vagónu rozbijte svým revolverem zámek na dveřích. V dalších vagónech se pak naučíte, jak se skrčit (podlezte hlavně velkých děl) a jak skákat (přeskákejte stojany s rotačními kulomety). Jakmile narazíte na prvního protivníka, začněte pomalu ustupovat směrem od něj a určitě ho snadno rozstřílíte. Pomocí tohoto postupu byste se měli snadno prostřílet až do hořícího vagónu, ve kterém získáte automatický revolver (doporučujeme vám používat jen krátké dávky, protože jinak jde o plýtvání municí). Díky němu by měla být cesta k trezoru více než snadná.

Po krátké animaci vyběhněte po troskách trezoru na střechu vagónu, kde vás čeká souboj s Lazarem. Ještě před ním vás ale chceme upozornit na novinku, kterou je váš štít. Dokud vám zbývá alespoň jeho menší část, nemůžou vám protivníci ubrat nic z vašeho zdraví. Pokud je tedy váš štít téměř vyčerpaný, držte se od svých protivníků dál a počkejte, až se vám znovu nabije. Díky štítu byste neměli mít problémy s Lazarovými pomocníky. Snažte se je vždy co nejrychleji pobít (pokud je necháte žít příliš dlouho, mohou zabít Cassidy) a pak můžete vyprázdnit zbytek zásobníků do Lazara. Tento postup opakujte, dokud ho nezneškodníte.

### 2. Ride Like The Devil

Před vámi je úroveň, kterou budete absolvovat na nemrtvém koni z úvodní animace. Vašimi protivníky budou nemrtví jezdci, se kterými byste si měli díky neomezené munici snadno poradit (pokud se nedej bože dostanete do úzkých, tak se nahněte na bok a ukryjte se tak za tělo svého koně). Ve druhé fázi úrovně vás čeká souboj s okřídleným Lazarem. Nastřílejte do něj, co se dá, a jakmile se na vás pokusí zaútočit, tak se připravte na manévrování se svým koněm. Lazarovy ohnivé koule jsou naštěstí dost pomalé, takže byste mezi nimi měli dokázat prokličkovat. Pokud budete při uhýbání před ohnivými koulemi dostatečně obratní, půjde o snadný souboj.

### 3. Boneyard

V úvodu třetí úrovně získá vaše postava svou první speciální schopnost. Jde o speciální mód vidění, který vám zvýrazní protivníky i důležité předměty (hlavně zbraně, které jsou jinak na zemi dost špatně vidět). Až se s novou schopností zevrubně seznámíte, seběhněte ke vchodu na hřbitov a po likvidaci první vlny nepřátel rozbijte zámek na bráně. Společně s Cassidy se prostřílejte až ke kostelu na druhé straně hřbitova. Cestou si dávejte pozor hlavně na záludné nemrtvé, kteří jsou vyzbrojeni revolvery. Rádi se skrčí za terénní nerovností, a pokud nepoužijete Blood Vision, nejsou příliš vidět.

U kostela budete muset orazit několik protiútoků. Až je odrazíte, tak vás Cassidy v krátké animaci upozorní na podivný zářící strom. Jde o ďáblovo znamení, díky kterému se ve vašem okolí objevují stále noví a noví protivníci. Na zničení tohoto znamení vám doporučujeme použít velmi účinné dynamitové patrony. Až zničíte druhé znamení stojící na nedaleké skále (zde je zásah dynamitem dost obtížný, použijte radši karabinu), tak můžete vejít do kostela. Hned na jeho začátku sestoupíte po schodech do krypty, ve které nemůžete čekat nic jiného než hromadu nemrtvých.

V první široké chodbě seberte brokovnici ležící u kostry opřené o stěnu. Brokovnice se vám bude v omezeném prostoru krypty opravdu hodit. Velmi lineární cestou se prostřílejte až do velké kruhové haly, ve které vás hra na chvíli uzavře. Budete zde upozorněni na fakt, že můžete začít používat dvojitý skok. Vyzkoušejte si ho a vyskočte na ochoz ve výšce prvního patra (na ochozech najdete výklenky s municí). Vaším úkolem je postřílet všechny nemrtvé, kteří se v hale postupně objeví. Až je postříláte, budete čelit nové hrozbě. Banshee jsou dost nepříjemné protivnice, které vydrží opravdu hodně zásahů. Doporučujeme vám mířit na jejich hlavu, protože jedině tak je můžete dostat jediným zásahem.

Po definitivním vyčištění haly doběhněte k nově otevřené mříži a prostřílejte se až k východu z krypty. Dostáváte se na hřbitov, kterým se musíte prostřílet až k osamocenému stromu na jeho druhém konci. Zde se objeví žena, která byla infikována vampýrem. Je na vás, jestli jí pomůžete, nebo jestli vysajete její krev. Doporučujeme vám první možnost, protože tak získáte velmi účinnou sílu Silver Bullet. Vzápětí vás napadne horda nemrtvých, tak si ji můžete vyzkoušet. Vaše střely budou výrazně účinnější, takže byste měli útok snadno odrazit. Prostřílejte se zpět na začátek hřbitova, kde vás napadne Oozer. Při jeho likvidaci se od něj držte dál a použijte Silver Bullet.

### 4. Devil's Belly Mine

Hned na začátku úrovně vás čeká další volba. Je na vás, jestli Cassidy zneuctíte, nebo jestli ji necháte odpočívat v pokoji. Obecně vám doporučujeme držet se jedné linie. Pokud tedy začnete jednou volit dobro, měli byste se toho držet. Obě strany

## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog** » pohyb
- **Pravý analog** » míření
- **Křížek** » interakce s okolím
- **Kolečko** » nabíjení
- **Čtvereček** » úder pažbou
- **Trojúhelník** » skok
- **R1** » střelba
- **R2** » aktivace speciální schopnosti
- **R3** » Blood Vision
- **L1** » házení granátů a dynamitu
- **L2** » výběr speciální schopnosti
- **L3** » skrčení

mají něco do sebe, takže je to hlavně o vašich pocitech. Až pobijete všechny nemrtvé v malé místnosti, tak použijte detonátor v rohu a pokračujte do otevřené štoly. Prostřílejte se až do míst, kde vás Lazarus upozorní na vězně v okovech (najdete ho ve slepé chodbě v levé stěně). Na tyto vězně budete narážet poměrně často a pokaždé si u nich můžete zvolit, jak se k nim zachováte. Pokračujte dál a až na vás vyskočí nemrtví ze stropu, tak je zastřelte a vyskočte do díry ve stropě. Zde najdete druhého vězně.

Prostřílejte se až do rozlehlé jeskyně, ve které se objeví staré známé ďáblovo zranění. Seskočte na zem a pomocí dynamitu pobijte všechny protivníky a zároveň zničte ďáblovo znamení (pokud máte v rukou 2 revolvery, tak nemůžete házet dynamitové patrony). Po zničení ďáblova znamení vyskákejte zpět ke zničenému můstku a dvojitým skokem přeskočte k další štole. Na jejím konci seskočte do otvoru v podlaze a pokračujte do velké jeskyně plné protivníků. Postřílejte je a vyskočte na poničený můstek. Na jedné jeho části najdete detonátor, kterým si odblokujete šachtu v dolní části jeskyně.

Seskočte dolů a nejprve běžte ke stěně naproti odblokované šachtě. Prostřelte pár prken a zachraňte oběť nemrtvých. Pak pokračujte do uvolněné šachty a probojujte se až do další velké jeskyně. Zde poprvé narazíte na nemrtvé s náložemi TNT. Likvidujte je z bezpečné vzdálenosti, protože exploze TNT je opravdu hodně silná. Vyběhněte na římsu u levé stěny a dvojitým skokem přeskočte na římsu na protější stěně. Otočte se a dalším dvojitým skokem vyskočte na římsu se zbytky můstku. Na jedné straně najdete zajatce, kterého můžete osvobodit. Na druhé straně je pak detonátor, kterým si uvolníte cestu do šachty přímo před vámi.

Před vámi je krátká cesta do další jeskyně. Tentokrát je opravdu hodně velká a vaším hlavním úkolem je najít a použít celkem 3 detonátory. Jejich hledání vám znesnadní nemrtví střelci vyzbrojení karabinami (při jejich likvidaci vám doporučujeme používat Blood Vision) a několik Banshee. První detonátor najdete u malé chatrče na zemi. Druhý najdete v chatrči, která stojí na vrcholu vysokého dřevěného schodiště. Poslední detonátor je pak umístěn na jednom z nejvyšších ochozů v jeskyni. Po použití třetího detonátoru rychle doběhněte k uvolněné šachtě a pokračujte na její konec.

V další široké chodbě se prostřílejte do jedné z bočních chodeb v levé stěně. Na jejím konci najdete dalšího ubohého zajatce. Po jeho osvobození pokračujte hlavní chodbou až ke stěně z prken, která snadno zničíte. Připravte se na útok nemrtvých se soudky a probojujte se do velké jeskyně, v jejíž levé části najdete dalšího zajatce. Pak seskočte jedním z otvorů v podlaze do chodby, která vede do jeskyně s ďáblovým znamením. Naházejte k němu pár dynamitů, a až bude znamení zničeno, pokračujte uvolněnou šachtou na konec úrovně.

### 5. Darkwatch Outpost

Před vámi je základna plná nemrtvých. Před vchodem vlevo je o stěnu opřená odstřelovačka, která se vám bude určitě hodit (díky ní by pro vás neměl být problém zasáhnout hlavu nemrtvých střelců). Základnou se prostřílejte až k malému domku, ve kterém je ukryt zajatec. Po jeho osvobození pokračujte dál v cestě kolem středu základny. Prostřílejte se až ke kolejím, po kterých můžete konečně vstoupit do středu základny. Zde vás čeká hotové peklo. Vaším úkolem je postřílet všechny nemrtvé, kteří se kolem vás objeví (sledujte ukazatel ve středu obrazovky, který musíte likvidací nepřátel úplně vynulovat). Až svůj úkol splníte, tak vběhněte do tajemného portálu.

Dostáváte se do Darkwatch Citadel. Zde nejprve narazíte na několik nepříjemných střelců a po chvilce se probojujete do malé laboratoře, ve které můžete zachránit nakaženého vědce. Pokud se stále držíte dobra, měli byste si jeho záchranou odemknout Fear. Díky této speciální schopnosti můžete vyděsit své protivníky, kteří před vámi prchnou a vy je pak můžete snadno postřílet (tato schopnost bohužel nepůsobí na

všechny typy protivníků). Pokračujte dál a prostřílejte se až k zadnímu východu z citadely.

### 6. War Train

Po delší době vás čeká úroveň, kterou budete absolvovat na svém nemrtvém oři. Nejprve postřílejte několik nemrtvých jezdců a pak se k vám zezadu přiblíží obrněný vlak. Pokuste se k němu přiblížit a vyhýbejte se sudům s výbušninami, které na vás budou nemrtví z vlaku vyhazovat. Postřílejte další nemrtvé jezdce a přibližte se k vlaku. Nejprve střelte do spojky mezi tendrem a lokomotivou. Po odpojení tendru se věnujte střelci na boku lokomotivy (držte se stále jen na jedné straně lokomotivy). Až se ho zbavíte, tak střelte do světla v horní části lokomotivy. Nakonec rozstřílejte lokomotivě kotel, který je nevíce zranitelný zepředu (jeďte před lokomotivou a střílejte do světla na její přídi).

### 7. Torture Maze

Nejprve si vyslechněte proslov generála Cartwrighta. Pak vás čeká první test, který by neměl být příliš těžký. Popadněte zbraň ve stojanu uprostřed haly a pomocí ní začněte likvidovat nemrtvé útočící z několika výklenků (podle zelené záře poznáte, ze kterého výklenku na vás zaútočí další protivník). Jakmile pobijete všechny základní nemrtvé, začnou na vás útočit jejich o něco odolnější kolegové. Až pobijete i ty, tak proběhněte nově otevřenými dveřmi do chodby s několika lidmi. Nevšímejte si jich (rozhodně na ně neútočte) a doběhněte až ke dveřím na druhém konci chodby.

V následující hale vás čeká test, při kterém si zastřílíte. Vyskočte na jeden z kamenných podstavců a porozhlédněte se po karabině. Pomocí té se pak pusťte do likvidování nemrtvých střelců. Až všechny postřílíte, objeví se další střelci na vysoké stěně s několika výstupky. Pokud přežijete toto druhé kolo, objeví se v hale několik civilistů, které nesmíte při další přestřelce zranit. Dávejte si na ně tedy velký pozor a pokračujte v likvidování nemrtvých. Po úspěšném složení testu pokračujte do nově přístupné chodby v prvním patře, kterou se musíte probojovat až ke dveřím na jejím druhém konci.

V další hale nejprve seberte brokovnici zavěšenou přímo před vámi. Pak seskočte na podlahu a vaše okolí obklopí pára. Použijte Blood Vision, díky které byste měli postupně odhalit 3 kruhové ventily (díky jejich záři je uvidíte, i když jsou umístěny za rohem). Vše se vám pokusí znepříjemnit nemrtví, ale díky Blood Vision je včas odhalíte. Až otočíte všemi třemi ventily, tak postřílejte několik dotěrných Banshee.

Následuje cesta kanálem, který je zamořen protivníky nazývanými Viper. Jsou velmi rychlí, a pokud se dostanou do vaší bezprostřední blízkosti, máte problém. Probojujte se až do velké haly, ve které se dostanete po kamenném můstku na kruhovou terasu. Pokračujte na ochoz za ní a po něm běžte do tunelu vlevo. Zhruba uprostřed tunelu najdete mrtvolu, u které leží na zemi klíč. Seberte ho a vraťte se do haly. Přímo naproti vidíte zamčené dveře, které si nyní můžete odemknout. Pak stačí doběhnout k žebříku, který vede z kanálu ven.

Před vámi je předposlední test. V modelu malého městečka musíte postupnou likvidací protivníků vynulovat ukazatel ve středu obrazovky. Jako základní zbraň vám vřele doporučujeme použít odstřelovačku, díky které dostanete většinu protivníků na jediný zásah (musíte ale zasáhnout jejich hlavu). Až svůj úkol splníte, tak vás generál zavře do ohrady, která je zalitá slunečním světlem. Na něm nemůžete používat žádnou ze svých upířích schopností, takže přijdete mimo jiné i o svůj štít. Naštěstí můžete ohradu prorazit pomocí dynamitu a ve stínu budou vaše speciální schopnosti opět použitelné. Využijte jich a pobijte všechny nemrtvé.

### 8. Baptism of Fire

Začínáte v malém městečku. Prohledejte jeho domky, protože v jednom z nich najdete zajatce. Pak pokračujte ke skalní římse, na které vidíte několik oběšenců. Po římse vběhněte až ke dveřím, u kterých na vás čeká Tala. Po rozhovoru s ní musíte městečko vyčistit od všech nepřátel. Bohužel je mezi nimi dost nemrtvých s výbušninami, tak na ně buďte připraveni. Po splnění tohoto nelehkého úkolu vás čeká podobně nepříjemná přestřelka v sousedním kaňonu. Na jedné ze skalních říms nad vámi je ďáblovo znamení. Cestou k němu seberte raketomet, na který vás hra upozorní v krátké animaci.

Po zničení prvního ďáblova znamení pokračujte k budově, ze které se nepřehlédnutelně valí kouř. Postřílejte všechny nemrtvé v budově a z prvního patra budete mít krásný výhled na další ďáblovo znamení. Zničte ho pomocí několika raket a pak si doplňte jejich zásobu (o stůl je opřený další raketomet). Pomocí raketometu zničte i třetí ďáblovo znamení, které je umístěno stejně jako to druhé na jedné z nejvyšších skalních říms. Po jeho zničení se přesunete do kaňonu plného hořících trosek. Dávejte si pozor na nevinné civilisty a prostřílejte se až k první budově.

Uvnitř se nejprve rozhodněte, jestli pomůžete ženě pokousané upírem. Pak vyběhněte po schodech do prvního patra a dírou v podlaze seskočte do další části domu. Tato část úrovně může vypadat trochu nepřehledně, ale stačí nepoužívat skákání a neměli byste zabloudit. Pokračujte směrem doprava a prostřílejte se až do míst, kde vás krátká animace upozorní na nového protivníka označovaného jako Bandito. Je vyzbrojen brokovnicí, takže se ho pokuste zabít jedinou střelou do hlavy. Pokud ho totiž necháte opětovat palbu, mohli byste se se zlou potázat.

Dostáváte se na nejvyšší skalní římsu, po které se musíte prostřílet až k několika domkům plným protivníků. Za domky se objeví ďáblovo znamení, které vám doporučujeme co nejrychleji zničit buď pomocí raket, nebo pomocí dynamitu. Dál pokračujte do kaňonu, vedle kterého stálo znamení. Kaňonem se prostřílejte k vysoké stěně, kterou po odražení protiútoku jeden z vašich kolegů prorazí. Pokračujte do budovy, kterou se musíte prostřílet až k Tale. Spolu s ní pokračujte ke skupince budov, mezi kterými se musíte probojovat až k budově, před kterou vás hra upozorní na poslední ďáblovo znamení v úrovni. Budova je plná polic a vy se mezi nimi musíte probojovat až ke znamení, jehož zničením úroveň končí.

### 9. Rescue

V citadele si u podivného vědce můžete vybrat, kterou úroveň budete absolvovat jako další. Doporučujeme vám vzít to postupně. Vyberte si tedy úroveň Rescue a pokračujte do

další haly, kde si musíte promluvit s chlapíkem vydávajícím zbraně. Pak doběhněte až k bráně, která vás přesune do vzdáleného údolí s ležícím obrněným vozidlem. Převraťte ho zpět na kola a naskočte do něj. Jeho ovládání je sice trochu netradiční, ale po chvilce byste si na něj měli zvyknout. Dojeďte až k prvnímu ďáblovu znamení, které byste měli díky dvojici rotačních kulometů rychle rozstřílet. Pokračujte dál a po chvilce si zopakujete střelbu do ďáblova znamení.

Horší to bude, až se dostanete do malého městečka plného nemrtvých. Narazíte zde totiž na celé skupinky protivníků s výbušninami, které si bohužel umí s vaším vozidlem poradit velmi rychle. Rozhodně se nezastavujte a nepřestávejte kroužit po obvodu městečka. Moc nekličkujte a střílejte jen protivníky, kteří se objeví před vámi. Až se vám podaří postupným likvidováním protivníků vynulovat ukazatel ve středu obrazovky, objeví se v jednom z domků ďáblovo znamení. Dojeďte k tomuto domku a vyskočte ze svého vozidla. Vyskákejte nahoru a po zničení znamení se rychle vraťte do svého vozidla, ve kterém musíte zničit čtvrté ďáblovo znamení.

Po zničení znamení opět vyskočte z vozidla a pokračujte do nově přístupné jeskyně, která vede do kaňonu s velkým domem obsazeným vašimi kolegy. Vaším posledním úkolem je pomoci jim ubránit dům před útoky nemrtvých. Až odrazíte všechny vlny základních protivníků, budete muset čelit Banshee a Oozerovi. Po jejich likvidaci úroveň končí.

### 10. The Deadlight Prism

Jako další misi si v citadele vyberte The Deadlight Prism. Zde vás čeká nepříjemné překvapení v podobě slunečního svitu. Doporučujeme vám odrazit první vlnu nepřátel a pak co nejrychleji doběhnout do stínu pod sklaními můstky. S aktivním štítem by pak pro vás mělo být jednodušší odrazit všechny útoky nemrtvých. Pokračujte do další části údolí, kde bohužel nenarazíte na žádné stíny. Pomocí odstřelovačky postřílejte všechny nemrtvé indiány a pomocí dynamitu zničte z dálky ďáblovo znamení. Až exploduje, tak pokračujte do jeskyně v levé stěně.

Rychle doběhněte do stínu a postřílejte několik Banshee. Pak pokračujte dál a opět ze stínu postřílejte skupinku nemrtvých indiánů. Pak doběhněte na okraj široké propasti, do které musíte seskočit. Schovejte se v temném výklenku, protože je to jediné stinné místo v propasti. Z výklenku pak odrazte všechny útoky rozzuřených indiánů. Pokračujte dál a prostřílejte se až na konec údolí. V dalším kaňonu vás čeká prakticky to samé. Stačí se držet stínů a z nich odrážet útoky nepřátel. Někdy je sice hledání stínu dost otravné, ale jde o jediný účinný způsob boje.

Až se probojujete na konec kaňonu, budete muset zničit ďáblovo znamení blokující vstup do staré šachty. Ta vás konečně dovede k vozu, na kterém vidíte zářící artefakt. Běžte rovnou k němu, protože v blízkosti artefaktu můžete opět používat své upírské schopnosti. Skočte za kulometné dvojče, pomocí kterého byste měli poměrně snadno odrazit nepřátelské útoky, které přijdou postupně ze všech stran. Až vám krátká animace oznámí váš úspěch, můžete doběhnout k zajatci přímo naproti východu z úrovně. Pak proběhněte tunelem zpět do citadely.

### 11. Invasion

Připravte se na fakt, že úroveň Invasion začíná v hodně temné chodbě (asi to bude chtít upravit kontrast na vaší televizi). Chodbou se můžete probojovat až k závalu, před nímž leží jeden ze zajatců. Po jeho osvobození se začněte vracet směrem k začátku úrovně a sledujte pravou stěnu. V ní narazíte na tunel, kterým proběhnete do další široké šachty plné nemrtvých indiánů. Využívejte Blood Vision a probojujte se až ke druhému závalu, před kterým musíte seskočit do nižší chodby.

Pokračujte do temného kaňonu, ve kterém se budete muset probojovat hořícím pueblem až k velké bráně, před kterou se přímo před vámi objeví ďáblovo znamení. Po zničení znamení pokračujte do pootevřených vrat, za kterými vidíte jasné světlo. Před vámi je dost dlouhá bitka, během které budete muset vražděním nemrtvých vyprázdnit starý známý ukazatel. Naštěstí je všude kolem dost těžkých zbraní, takže by to nemělo být nic těžkého (doporučujeme vám bránit se v jednom z domů, protože tam vás nemohou nemrtví napadnout zezadu).

### 12. Hangtown

Městečko Hangtown je přímo přeplněné nemrtvými, takže se připravte na fakt, že budete muset maximálně využívat své speciální schopnosti. Doběhněte ke vstupní bráně městečka a po rozhovoru s prvním kolegou pokračujte do prvního domu vpravo. Po rozhovoru se seržantem pokračujte do severní části městečka, kde budete muset pomoci několika svým kolegům s plošnou čistkou. Nemrtví bohužel budou mít navrch, takže vaším dalším úkolem bude stáhnout se k hotelu (hra vám ho ukáže v krátké animaci). Dejte si pozor na odstřelovače rozmístěné prakticky na všech okolních domech a doběhněte do hotelu, u jehož zadního východu začíná druhá část úrovně.

V další části městečka běžte rovnou do baru, který máte vpravo před sebou. Uvnitř se dozvíte, že vaším úkolem je ubránit bar před útoky nemrtvých. Pokud chcete, můžete si zalézt za bar, protože tak se vám nemůže nikdo dostat do zad. Až odrazíte všechny útoky, krátká animace vás upozorní na ďáblovo znamení ve stodole naproti baru. Naházejte tam pár dynamitů a odrazte všechny útoky nemrtvých. Pak si podobně poraďte s druhým znamením na konci ulice. Dál pokračujte do domu, který stojí vedle druhého znamení.

V poslední části města se budete muset probojovat ke kostelu, který stojí na kopci za městem. Cestou se připravte jak na skupinky Viperů, tak na odstřelovače na okolních budovách. Doporučujeme vám použít kombinaci brokovnice s odstřelovačkou, protože tak zís-

káte ideální kombinaci pro boj zblízka i pro boj na dálku. Až se probojujete ke kostelu, odrazte všechny protiútoky nemrtvých a pak doběhněte k plotu, za kterým na vás čeká Tala.

### 13. The Morning After

Tala vás zradila a pustila do citadely armádu nemrtvých. Vezměte si zbraně povalující se ve vašem pokoji a probijte se do velké haly, ve které budete muset postřílet několik nemrtvých. Pak vás krátká animace upozorní na odemčené dveře, díky kterým můžete pokračovat až k portálu. Po krátké animaci s Talou budete muset opět odrazit několik útoků nemrtvých a pak se můžete probojovat zpět do velké haly, kterou už jste se museli jednou probojovat. Pokračujte do odemčených dveří vpravo.

Dostáváte se do zbrojnice, kde si můžete doplnit munici. A věřte nám, že jí budete potřebovat celou hromadu. Ze zbrojnice totiž vyběhnete na velké nádvoří, kde narazíte jak na střelce s revolvery, tak na nemrtvé odstřelovače. Probojujte se až na koleje, po kterých musíte pokračovat směrem doleva. Až se přiblížíte k vagónu blokujícímu celý tunel, tak se připravte na skupinku nemrtvých, kteří se objeví přímo před vámi. Až si s nimi poradíte, tak skočte do vagónu a proběhněte na jeho druhý konec. Zde se musíte probojovat do odemčených dveří vlevo.

Chodba vás zavede na začátek širokého údolí, které je obklopeno několika stavbami. Narazíte zde na několik Oozerů, takže na ně buďte připraveni. Až se zbavíte také všech odstřelovačů na okolních budovách, najděte schodiště, které vede do podzemí ve středu údolí. Pod zemí se dostanete do dlouhé chodby, kterou se není lehké probojovat. Až se dostanete na druhý konec, zjistíte, že dveře vedoucí do další části citadely jsou zamčené. Musíte odrážet útoky nepřátel tak dlouho, dokud se dveře neodemknou.

Před vámi je obrovská strojovna, která je doslova přecpaná protivníky. Hned na začátku vás musíme upozornit na fakt, že je nikdy nemůžete všechny vystřílet. Soustřeďte se tedy na svůj hlavní úkol, kterým je zatáhnutí za 2 páky. Každá z nich je umístěna v jedné kontrolní místnosti, které najdete po stranách haly. Až zatáhnete za druhou páku, co nejrychleji proběhněte k nově odemčeným dveřím. Po animaci s Lazarem vás čeká pekelná přestřelka s několika vlnami nemrtvých. Až všechny postřílíte, tak se vraťte do dveří, kterými jste do haly vešli.

### 14. Showdown

Před vámi je druhý souboj s létajícím Lazarem. Ten první byl ale proti tomuto souboji hotovou procházkou v růžové zahradě. Nejprve střílejte do Lazara tak dlouho, dokud si v krátké animaci nepovolá na pomoc skupinku nemrtvých. Postřílejte je a pak se opět věnujte Lazarovi. Až mu uberete třetinu zdraví, můžete se při boji s dalšími nemrtvými věnovat sbírání munice (na střechách domů najdete několik brokovnic, které byste si měli šetřit na Lazara). Po likvidaci všech nemrtvých musíte Lazarovi ubrat druhou třetinu zdraví. Pokud se vám to povede, je před vámi poslední fáze souboje, ve které budete muset bojovat zároveň s Lazarem a s jeho pomocníky. Použijte brokovnici a pokuste se co nejrychleji zabít Lazara (jeho ohnivé koule je jednodušší přeskočit než se jim vyhnout manévrováním).

### 15. The Right Train

Vaším prvním úkolem v této úrovni je postřílet všechny nemrtvé na střechách vagónů. Až se vám to povede, tak se zezadu zprava přibližte k poslednímu vagónu a přeskočte na něj. Vagónem se probojujte na jeho zadní plošinu, kde otočíte malým kolem. Tím si otevřete předposlední vagón. Nyní se musíte vlakem prostřílet až k vagónu s dírou ve střeše. Až do něj seskočíte, tak vám doporučujeme začít využívat Vindicator, protože byste jinak ani nestačili nabíjet své zbraně. Až odrazíte všechny útoky nepřátel, pokračujte vlakem až na otevřený vagón, kde můžete použít věž s rotačními kulomety. Pomocí ní postřílejte všechny nemrtvé, kteří na vás budou postupně útočit snad ze všech stran.

### 16. Deadfall

Jde do tuhého. Ve vagónu si doplňte munici a postřílejte nemrtvé na protějším vlaku. Pak seskočte dolů a pod protějším vlakem se prostřílejte na začátek městečka. Vyskočte k opuštěnému kulometnému dvojčeti, a až vyčistíte jeho okolí (použijte Vindicator), tak ho použijte na odražení početných nepřátelských útoků přicházejících směrem z městečka. Po odražení posledního útoku se prostřílejte k budově, na které na vás čeká několik odstřelovačů. Až je postřílíte, vyběhne na vás několik posledních protivníků se soudky, po jejichž likvidaci můžete vběhnout do budovy.

Dostanete se do další ulice, která je opět plná nemrtvých. Vaším úkolem je prostřílet se až na druhý konec ulice, kde vám jeden z dělostřeleckých nábojů prorazí cestu do další ulice. Zde vás čeká ničení ďáblova znamení. V ulici naštěstí najdete hned několik raketometů, takže by to mělo být poměrně rychlé. Dál pokračujte do domu, vedle kterého stálo znamení. Dál je to dost zběsilé. V ulicích naštěstí nemáte kam zabloudit, takže byste se měli bez problémů dostat až k dalšímu ďáblovu znamení. Po jeho zničení vběhněte do domu, který vám hra ukáže v krátké animaci.

Následuje další ďáblovo znamení, po jehož zničení musíte vyskákat po několika římsách ke vchodu, který vede do rozlehlého domu plného protivníků. S pomocí brokovnice se prostřílejte na začátek další ulice, která je zaplavena lávou. Zde vás čeká opravdové peklo. Kromě spousty otravných odstřelovačů vás zde čeká větší množství Banshee. Doporučujeme vám postupovat systematicky. Odstřelovače likvidujte odstřelovačkou na dálku a Banshee likvidujte pomocí Vindicator. Na konci ulice vás samozřejmě čeká ďáblovo znamení, které byste měli zlikvidovat pomocí raketometu.

### 17. Curse of the West

Čeká vás závěrečný souboj hry, ve kterém bude vaší protivnicí Tala. Její útoky jsou stejné jako Lazarovy, takže víte, co od ní můžete čekat. Naštěstí vás nečekají žádné vlny nemrtvých, takže se můžete soustředit na souboj. Rozhodně vám doporučujeme používat Silver Bullet, díky které můžete ze svých zbraní dostat maximum. Energii pro speciální útoky a zdraví si doplňujte u mrtvol obětí, které Tala postupně zabíjí. Kromě svého umu budete potřebovat také trochu toho štěstí, takže vám přejeme hodně trpělivosti.

**Jakub Holý**

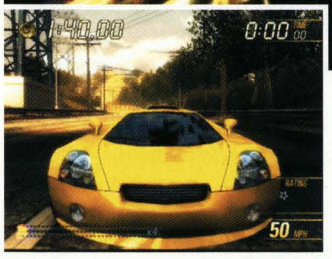
# Burnout Revenge

INFO

■ **VYDAVATEL:** EA ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Criterion ■ **RECENZE:** PLAY 11 - 91%

Další pokračování dnes už kultovní závodní série, v níž nejde o to dojet první, ale zlikvidovat ostatní. Opět špičková kvalita!

**Bouráte? S námi dostanete svoji káru** znovu pod kontrolu!




### Návrat zpátky

Je docela pravděpodobné, že u řady závodů na první pokus dosáhnete pouze stříbrné nebo bronzové medaile. Budete mít chuť se do závodu vrátit a získat zlato, ale raději počkejte a vraťte se později, kdy budete mít odemknuté rychlejší vozy. Máte-li ostatně problém s konkrétním závodem, často pomůže pouhá výměna auta v nabídce. Některé jiné třeba může pro daný závod lépe vyhovovat.

### Těžce na cvičišti...

*Burnout* je rychlá hra a je docela možné, že v mnoha závodech na první pokus skončíte špatně. Nejlepší cestou, jak tyto závody „ovládnout", je samozřejmě trénovat. Čím více poznáte trať, tím snazší bude vyhrávat. Také se stále dívejte po zkratkách - poznáte je nejen opakovanou jízdou, ale také blikajícími modrými cedulemi. Brzy je naleznete a začnete je využívat. A nezapomínejte - vytrvalost přináší ovoce!

### Očko na výhru

Pokud chcete vidět každý okruh a získat každé auto v Burnout: Revenge, pak vás čekají opravdu perné chvilky. Trochu si je přece jen můžete zkrátit, pokud budete pozorně sledovat své vlastní detaily a budete číst pečlivě instrukce. Tak zjistíte, které úkoly jste ještě nesplnili a které ceny vám chybějí. Kompletní série splněných úkolů vám obvykle odemkne skvělá auta a nějaké další závody, takže se místo bezcílného závodění snažte koncentrovat na jejich plnění.

## RACE

### První prohrává

Mohlo by se zdát, že je pro vítězství dobré být na špici. To je ale špatně - Burnout je o taktickém závodění, a když jste vepředu, budete pravděpodobně získávat mnohem méně boostu, než když se škádlíte uprostřed skupiny. Jistě, ve správném okamžiku bude nutné vyrazit kupředu a ostatním ujet, ale to udělejte až v posledním kole, když máte nastřádáno hodně boostu. Nejprve se ho snažte získat!

### Zkratky

Slovo „zkratka" by mohlo naznačovat, že ušetříte nějaký čas. Na každé trati je podobných zkratek celá řada, ale v mnoha případech vám opravdu příliš neposlouží. Některé jsou tu jen proto, aby vám umožnily udělat Vertical Takedown, jiné nabízejí rychlejší cestu, ale mnohdy za cenu nepříjemných překážek, na kterých si mnohdy vylámou zuby všichni, kromě těch nejlepších závodníků. Než se tedy bezhlavě vrhnete do zkratky, raději dvakrát zapřemýšlejte.

### Crashbreaker

V některých závodech bude zapnutý váš Crashbreaker - v minulém dílu

hry se používal výhradně v režimu Crash, tady můžete jeho destruktivní schopnosti využít i v běžných závodech. Po bouračce vyčkejte na správný okamžik a pak spusťte detonaci. Nicméně pokud si nejste jistí, že vaše exploze zasáhne soupeře, nemá podobný postup smysl. Je to pěkné a efektní, ale zpátky na trať se v případě použití Craskbreakeru dostanete později, takže ho používejte opravdu jen tehdy, když vám pomůže.

## TRAFFIC ATTACK

**Syčák čas**

Vaším jediným protivníkem jsou v tomto režimu hodinky a věřte nám, budete je opravdu nenávidět. I v nejlepší situaci budete mít jen zhruba 20 vteřin, a aby vám čas neubýval, musíte neustále likvidovat nevinná auta. Což ale není na druhou stranu nic obtížného - prostě bez lítosti likvidujte dopravu a nemějte strach z odpočítávání.

**V jednoduchosti je...**

Znovu! Zkratky, kterých jsou okruhy plné, vám situaci komplikují. Je sice lákavé vyskočit po rampě a proletět se vzduchem, ale tady opravdu na příliš vozů nenarazíte, takže místo zisku ve skutečnosti ztratíte cenné vteřinky. Bude tedy mnohem lepší držet se na vozovce, kde se odehrává celá „akce".

**Jeďte po proudu**

Nezapomínejte, že nárazem do protijedoucích aut způsobíte jen a pouze bouračku, nezískáte žádné body, nepřidáte ani setinu do stopek, takže zapomeňte na jízdu v protisměru. Protijedoucí auta ale můžete přece jen využít - stačí „nahodit" nevinný vůz do protisměru, získáte Trick Shot a speciální skóre. Není to snadné, ale vy se to jistě naučíte!

## BURNING LAP

**Vezměte to zkratkou**

V tomto režimu jsou zkratky naopak vítané! Nezáleží na tom, jak obtížný je průjezd - pokud je tu zkratka, vezměte to skrz ni! Na rozdíl od předchozích dílů *Burnout* jsou totiž Burning Laps v *Revenge* doslova a do písmene postavené na zkratkách, takže pokud je nebudete využívat, ztratíte většinou šanci na zlato. A pokud jich minete více, přijdete i o stříbro...

**Bez chyby**

Jak už jsme psali, v režimu Burning Lap není prostor pro chyby! Pokud narazíte do zdi nebo přijdete o boost na více než pár vteřin, možná bude lepší rovnou začít znovu - pokud vám tedy nestačí bronzová nebo stříbrná medaile. Abyste získali ve všech závodech zlato, budete potřebovat hodně trpělivosti - ale věřte, že to není nemožné!

**Pedál na podlaze**

Burning Lap je o rychlosti! Nejsou tu souboje s jinými auty, není tu laškování a bourání, je to jen o tom dosáhnout co nejvyšší rychlosti bez toho, abyste bourali. I sebemenší kolize může být tím rozhodujícím činitelem mezi úspěchem a neúspěchem. Neustále musíte používat boost, takže raději jezděte v protisměru a v zatáčkách driftujte - jinak byste o něj mohli rychle přijít.

## ROAD RAGE

**Po pořádku!**

Smyslem tohoto režimu je „sestřelit" co možná největší počet soupeřů a to je prakticky nemožné, když jste daleko před nimi. Pokud vedete, pravděpodobně dříve či později narazíte na další skupinku, ale je to jen plýtvání cenného času. Koncentrujte se tedy na likvidaci všech aut v jedné skupině. Teprve pak se vydejte za další.

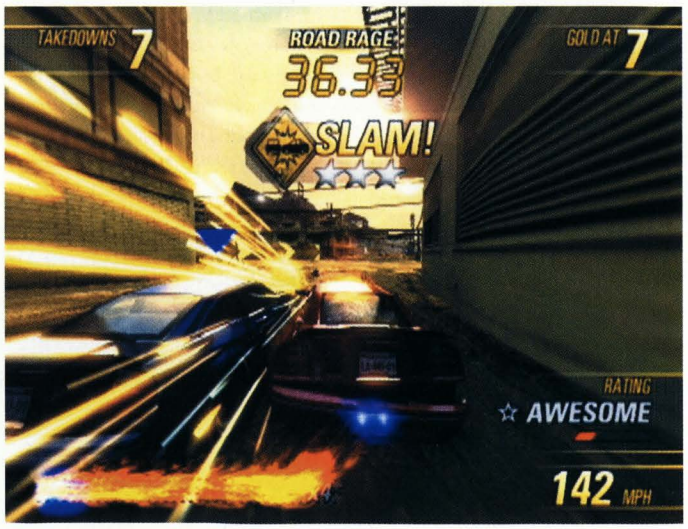
**Hop a skok**

Pokud jste dost chytří, budete moci využívat ke svému prospěchu prostředí okolo vás. Mějte oči otevřené a hledejte rampy a zkratky, které vás vyvedou na cestu nad vašimi rivaly. Z této pozice snadno najdete místo k seskočení na ně, získání úchvatné trofeje Vertical Takedown a získání hodně cenných bodů.

**Bacha na lak**

Pokud jste hodně poškození, narážíte do příliš velkého počtu zdí, vaše auto bude zničeno a vyřazeno ze závodu. Mohlo by se zdát, že vám doporučujeme opatrnost, ale opak je pravdou - auto je vcelku odolné, a pokud budete spíše útočit a vyhnete se vlastním bouračkám, pak je docela pravděpodobné, že nebudete vyraženi dříve, než skončí časový limit.

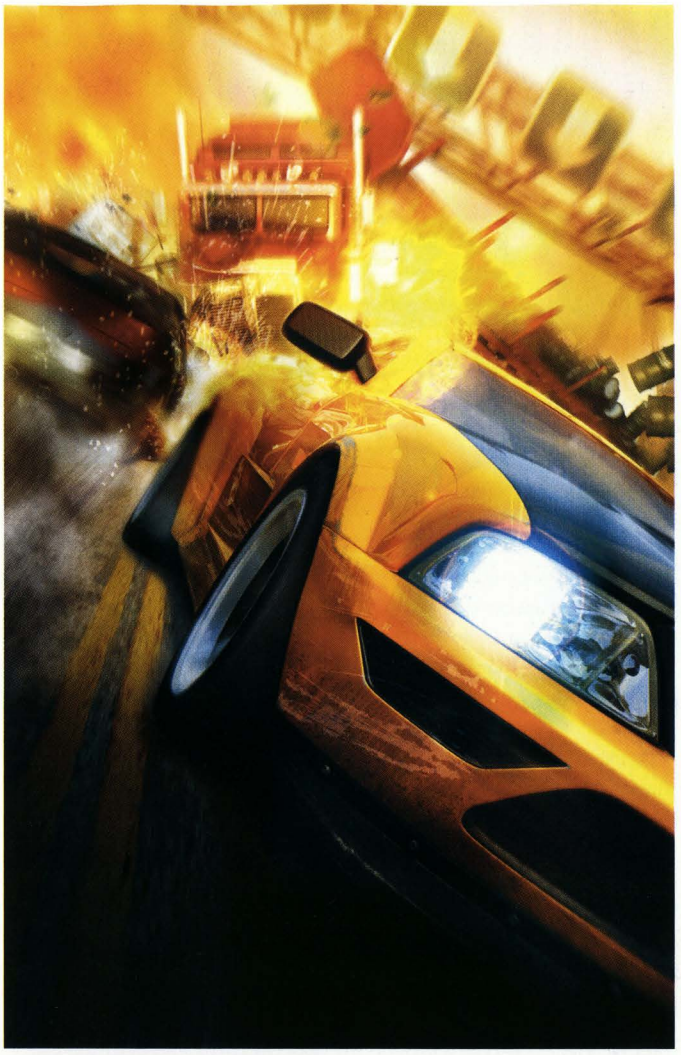
**Jan Modrák**



## Auta pro závody

Tato auta můžete použít kdekoliv (včetně režimu Crash), ale jsou primárně určena zejména do závodů.

| Jméno auta | Crashbreaker Level | Váha | Rychlost boostu |
|---|---|---|---|
| Black Elite Racer | 1 | Lehké | 209 |
| Criterion M-Type DX | 1 | Lehké | 195 |
| Criterion M-Type GT | 1 | Lehké | 205 |
| Criterion R180 ST | 1 | Lehké | 180 |
| Criterion R195 DX | 1 | Lehké | 195 |
| Criterion R205 GT | 1 | Lehké | 205 |
| Criterion Racer GT | 1 | Super lehké | 209 |
| Custom M-Type DX | 1 | Lehké | 190 |
| Custom M-Type GT | 1 | Lehké | 202 |
| Custom R170 ST | 1 | Super lehké | 170 |
| Custom R185 DX | 1 | Super lehké | 190 |
| Custom R202 GT | 1 | Super lehké | 202 |
| EA Racer GT | 1 | Super lehké | 209 |
| Euro Classic LM | 1 | Super lehké | 209 |
| Factory M-Type DX | 1 | Lehké | 185 |
| Factory M-Type GT | 6 | Lehké | 202 |
| Factory M-Type ST | 1 | Lehké | 160 |
| Factory R160 ST | 1 | Lehké | 160 |
| Factory R175 DX | 1 | Lehké | 185 |
| Factory R190 GT | 1 | Lehké | 202 |
| Hot Rod | 1 | Lehké | 209 |
| Limited M-Type DX | 1 | Lehké | 190 |
| Limited M-Type GT | 1 | Lehké | 205 |
| Limited M-Type ST | 1 | Lehké | 175 |
| Limited R175 ST | 6 | Super lehké | 175 |
| Limited R190 DX | 6 | Super lehké | 190 |
| Limited R205 GT | 6 | Lehké | 205 |
| Logitech World Racer | 1 | Lehké | 209 |
| Modified M-Type DX | 1 | Lehké | 185 |
| Modified M-Type GT | 1 | Lehké | 202 |
| Modified M-Type ST | 1 | Lehké | 165 |
| Modified R165 ST | 1 | Super lehké | 165 |
| Modified R185 DX | 1 | Super lehké | 185 |
| Modified R202 GT | 1 | Super lehké | 202 |
| Nixon Special | 1 | Super lehké | 205 |
| Prototype M-Series DX | 1 | Lehké | 195 |
| Prototype M-Series GT | 1 | Lehké | 205 |
| Prototype M-Series ST | 6 | Super lehké | 175 |
| Prototype R175 ST | 1 | Super lehké | 175 |
| Prototype R195 DX | 1 | Super lehké | 195 |
| Prototype R205 GT | 1 | Super lehké | 205 |
| Revenge Racer | 1 | Super lehké | 209 |
| Tuned M-Type DX | 1 | Lehké | 195 |
| Tuned M-Type GT | 1 | Lehké | 205 |
| Tuned M-Type ST | 1 | Lehké | 180 |
| Tuned R180 ST | 1 | Super lehké | 180 |
| Tuned R195 DX | 1 | Super lehké | 195 |
| Tuned R205 GT | 1 | Super lehké | 205 |
| Works M-Type DX | 1 | Lehké | 190 |
| Works M-Type GT | 1 | Lehké | 202 |
| Works M-Type ST | 1 | Lehké | 170 |
| Works R170 ST | 1 | Lehké | 170 |
| Works R190 DX | 1 | Super lehké | 190 |
| Works R202 GT | 1 | Super lehké | 202 |



## Auta v režimu crash

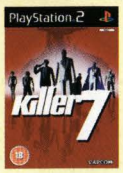
Následující vozy jsou k dispozici pouze v režimu Crash. Většina by byla pro běžné závody beztak příliš pomalá!

| Jméno auta | Crashbreaker Level | Váha | Rychlost boostu |
|---|---|---|---|
| 4x4 C165 Mid | 6 | Těžké | 170 |
| 4x4 C180 Super | 7 | Těžké | 180 |
| Classic Crasher C170 | 10 | Střední | 170 |
| Compact C180 Lite | 5 | Střední | 180 |
| Compact C185 Super | 6 | Super těžké | 185 |
| Mobile Diner | 10 | Super těžké | 140 |
| Off Road C170 Mid | 8 | Super těžké | 170 |
| Off Road C180 Super | 9 | Super těžké | 180 |
| Saloon C175 Mid | 7 | Těžké | 175 |
| Saloon C180 Super | 8 | Těžké | 180 |
| Sport C180 Lite | 8 | Super těžké | 180 |
| Sport C190 Super | 7 | Super těžké | 190 |
| Stock C170 Mid | 4 | Střední | 170 |
| Stock C175 Super | 6 | Těžké | 175 |
| SUV C150 Hvy | 7 | Super těžké | 150 |
| SUV C160 Super | 8 | Super těžké | 160 |
| Utility C140 Hvy | 8 | Super těžké | 140 |
| Utility C150 Super | 9 | Super těžké | 150 |

# Killer 7

**Nájemný zabiják by si měl pomoci sám,** ale že jste to vy, pomůžeme vám kompletním a poměrně rozsáhlým návodem.

INFO




■ **VYDAVATEL:** Capcom ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Capcom ■ **RECENZE:** PLAY 10 - 68%

Stylová akční hra s unikátní cel-shadingovou grafikou. Od Capcomu nečekejte nic vyloženě špatného, ale *Resident Evil* to také není...

**Cíl 00: Angel**

Projděte si úvodní tutoriál. Projděte do chodby, kde potkáte Iwazaru. To je váš rádce a průvodce celou hrou. Vždy, když ho potkáte, poslechněte si jej. Napravo je váš pokoj (Harman's Room), kde lze uložit hru u Samanthy nebo využít TV pro konverzi krve a probouzení charakterů. Vzadu v pokoji najdete Iwazaru, který je schopný osvětlit veškeré aspekty hry - využijte toho. Vraťte se zpět do haly a pokračujte vpřed k výtahům. Zabijte zombii a dejte se vpravo, kde oddělejte další potvoru. Promluvte s Travisem u výtahu - nechce vás pustit dále nalevo do garáží. Potkáte zde Camellii, kterou střelte.

Objeví se Duplicator Smile a začnou z něj vypadávat vejce, z kterých se po zásahu líhnou zombie. Střílejte je do slabých míst (označených žlutě na normální obtížnost), čímž získáváte krev na speciální střelu. Potřebujete alespoň tři zkumavky, poté namiřte na (žluté) jádro Duplicator Smile a použijte speciál (3x čtverec a pak křížek). Pokračujte dále k Travisovi v autě a z kufru jeho auta vezměte první Soul Shell. Poté se vraťte k výtahům a dejte se cestou na sever (N). Vyjděte schody do druhého patra a po videosekvenci vystřílejte zombie. Pokračujte dvojitými dveřmi na konci chodby a opět oddělejte párek zombíků. Přímo před vámi promluvte s Travisem a pak se vydejte chodbou na východ (E). Zabijte potvoru a po videosekvenci se vydejte doprava k mrtvé ženě.

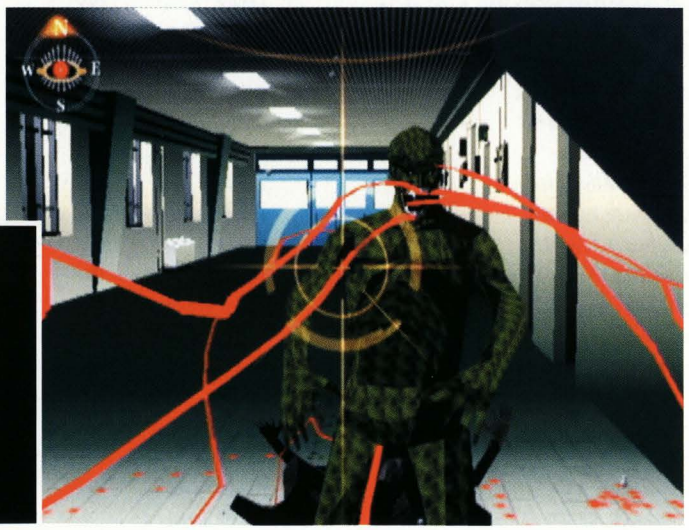
Zde promluvte s Yoon-Hyunem a pokračujte dále chodbou na jih (S). Po rozhovoru projděte dveřmi a vydejte se po schodech k Iwazaru. Vyjděte nahoru a vlevo od schodů naleznete poštovního holuba. Přečtěte si dopis, otočte se a jděte do dveří naproti schodům. Vyčistěte místnost od zombií, promluvte s Yoon-Hyunem a vydejte se chodbou na sever do knihovny. Odtud chodbou na západ (W) a po schodech dolů. Ve vašem pokoji napravo lze uložit hru. Pokračujte dolů do prádelny a vypněte zde sušičku, abyste získali Fire Ring. Postupujte dále chodbou, kde pohotově rozstřelte letící potvoru. Projděte kolem Iwazaru k zamčeným dveřím. Převtělte se do Coyota a odemkněte dveře. Poraďte si se zombíkem a pokračujte na jih.

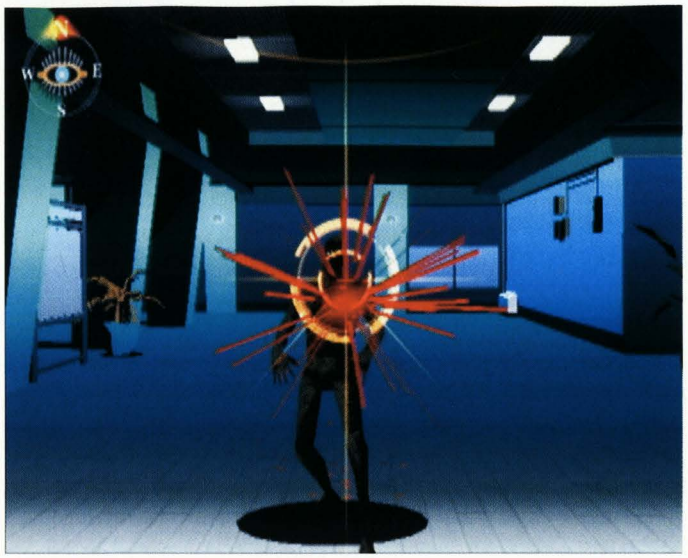
Jděte do místnosti č. 212 a ujistěte se, že je klimatizace vypnutá. Za pomoci Fire Ringu zapalte svíčky v numerickém pořadí (pokud hrajete na vyšší obtížnost, spočítejte kroužky na svícnech). Pokud se vám to napoprvé nepodaří správně, sfoukněte svíčky pomocí klimatizace a zkuste to znovu. Seberte Odd Engraving a vraťte se do haly. Zabijte zombii a pokračujte chodbou na jih. Vyjděte po schodech nahoru a vejděte naproti do místnosti s nepřáteli. Skoncujte s nimi a dojděte na toalety (Restroom). Vybavte se Fire Ringem a prohlédněte si požární čidlo (Sprinkler). Poté zajděte na západ a spláchněte. Vydejte se zpět přes knihovnu (na sever) do prádelny (na západ po schodech). Seberte další Odd Engraving.

Vraťte se do knihovny, vydejte se na východ a použijte ovládací panel k otevření nové cesty. Oddělejte příchozí zombie a vydejte se směrem na Warehouse. Převtělte se do Masky, rozstřelte zeď a přepněte se zpět na Dana. Zabijte potvoru a napravo naleznete poštovního holuba - přečtěte si vzkaz. Nalevo je Travis, promluvte s ním. Poté se vraťte do knihovny, dejte se na sever a vyjděte po schodech nahoru do čtvrtého patra. Vejděte dovnitř a zhlédněte videosekvenci. Poté se dejte dveřmi nalevo a pročistěte si cestu chodbou až na severní konec. Převtělte se do Kaede a dojděte až k bariéře. Využijte jejího speciálu (čtverec) ke zničení bariéry a seberte druhý Soul Shell.

Otočte se a dejte se do díry ve zdi (na západ). Po likvidaci zombíka užijte Masku ke zničení naprasklé zdi. Pokračujte dále a nalevo odemkněte s Coyotem dveře k místnosti č. 406. Vstupte, zneškodněte nepřítele a promluvte s Travisem. Vraťte se zpět na křižovatku chodeb a dejte se na sever. Pokračujte dále chodbou doleva (na jih) a poslechněte si Travise. Převtělte se do Kaede a u zdi užijte speciál k odhalení dvou pravých písmen „NO". Otočte se a dejte se chodbou naproti. Jděte na sever a u dveří vedoucích do Boiler's Room naťukejte „NO". Promluvte s Travisem a vydejte se po schodech nahoru. Pokračujte chodbou a likvidujte zombíky, až dojdete k Harman's Room. Odsud se vydejte na jih a za dveřmi promluvte s hlídačem brány. Jděte do dveří napravo, které vám otevřel. Vyjděte po schodech a projděte do kolosea.

Poslechněte si ducha přede dveřmi a vstupte. Nyní musíte rozstřílet potvoru jménem Speed Smile - nedopusťte, aby se k vám přiblížila, a neustále palte. Poté pokračujte dále chodbou až do místnosti s hlídačem, ze které se mezitím vyklube místnost s výtahem. Pokud ne, opusťte místnost s hlídačem a opět se tam vraťte. Svezte se výtahem nahoru, vyjděte po schodech a promluvte s Travisem.





## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Křížek »** běh/střelba
**Čtverec »** užití speciálu
**Trojúhelník »** otočení
**Kolečko »** mapa, Counter Attack
**Levý analog »** zaměřování, výběr směru
**Pravý analog »** nabíjení
**L1 »** scan
**R1 »** zaměření, pohled z první osoby
**R2 »** přepínání kamery
**Start »** menu
**Šipka nahoru »** pohyb vpřed
**Šipka dolu »** pohyb vzad, přepínání cílů
**Šipka vpravo »** výběr směru
**Šipka vlevo »** výběr směru

Pokračujte chodbami kolem chlapcova ducha až do veliké místnosti, kde vás čeká první boss - anděl. Nejprve mu ustřílejte křídla, poté se převtělte do jakékoli osobnosti (např. Dan nebo Kaede) a dodělejte ho. To lze udělat jedině tak: vyčkejte, dokud nevypálí, a poté ho po směru hodinových ručiček oběhněte a palte do čtyř obličejů, jež má na zádech. Až s ním budete hotovi, pokračujte do další místnosti. Musíte se strefit do chlapíka v zeleném obleku (Kun Lan) a po videosekvenci ho střelit do ruky.

**Cíl 01: Sunset (1. část)**

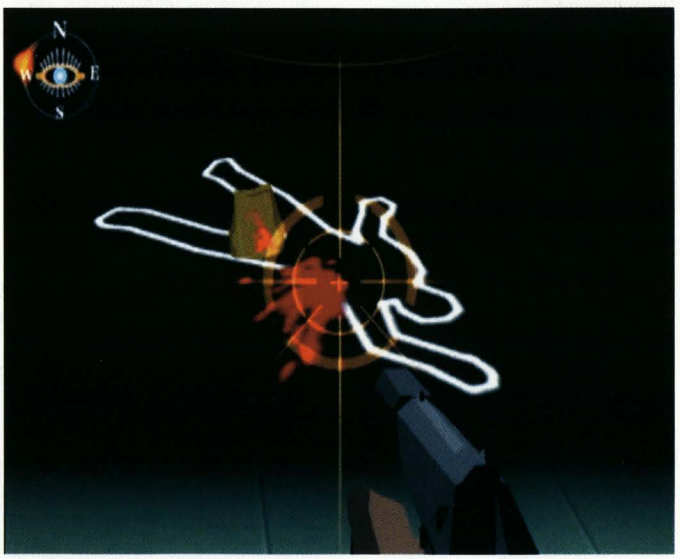
Vejděte do Harman's Room a po videosekvenci si přepněte na Harmana. Po další videosekvenci vyjděte přes obývák ven z bytu. Poté dojděte k bráně, kde se převtělíte do Masky. Vy se však rychle změňte na Kaede a oddělejte příchozí zombíky. Pokud obejdete budovu zprava, naleznete Harman's Room, kde lze uložit hru. Dojděte ke skále, převtělte se zpět do Masky a rozbijte skálu. Vstupte do foyer a převtělte se zpět do Kaede. Pokračujte do Waiting Room napravo. Postřílejte několik zombií, střelte Camellii a utíkejte k Travisovi, se kterým promluvte. Nachází se zde také poštovní holub, od kterého převezměte vzkaz a vydejte se dál do temné místnosti. Převtělte se do Coyota a pomocí speciálu vyskočte na půdu. Zabijte zombii, projděte na konec a vylezte na střechu.

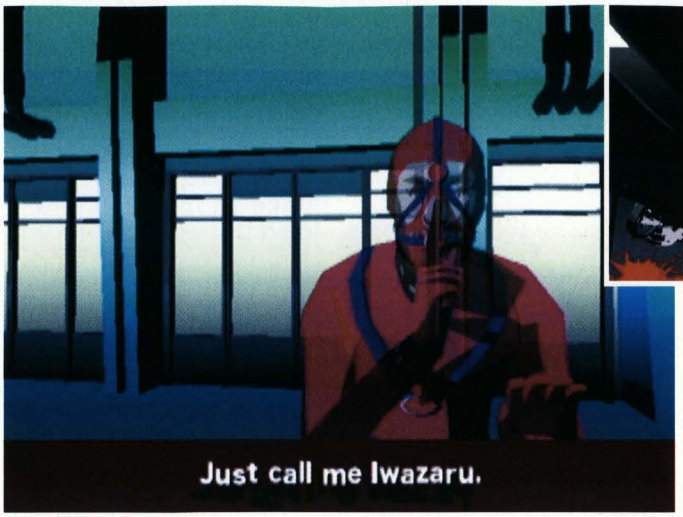
Pokračujte dále až do pokoje, otevřete skříňku a od hlavy obdržíte Water Ring. Nyní se vraťte stejnou cestou zpět až na Courtyard. Vydejte se na východ, kde promluvte s Travisem. Poté se vydejte dovnitř, kde se vypořádejte s Bombheadem - střelte ho do palice, když ji odkryje. Poté postupujte dále přes Lounge - uložte hru v Harman's Room, probuďte Dana (musíte mít dostatek krve) a vydejte se halou na sever. Projděte dveřmi a vydejte se do zahrady. Oddělejte několik zombíků a dojděte na konec k bariéře - užijte speciálu s Kaede. Převtělte se do Dana a stejným způsobem jako v první misi se vypořádejte s Duplicator Smilem. Jděte dále až k Travisovi, kterého si poslechněte. Poté se vraťte zpět, vydejte se na sever a po schodišti nahoru. Zde se setkáte s nepřáteli jménem Spiral Smile - střílejte je doprostřed zelené části. Pokračujte dále do Guestroom, vybavte se Water Ringem a dejte se k váze napravo. Poté se podívejte na obrázek vedle Yoon-Hyuna a vezměte Odd Engraving.

Vraťte se zpět, dejte se do východní chodby a po schodech dolů do dalších pokojů. Vystřílejte nepřátele a dejte se na sever. Postarejte se o příchozího zombíka a Bombheada a v místnosti naleznete Micro Smile a Travise. Poslechněte si Travise a pokračujte dále na sever. Otevřete si dveře a vydejte se chodbou na sever. Pomocí Masky rozbijte trámy u kuchyně a zhlédněte videosekvenci. Až se ocitnete venku, pokračujte dále na sever. Projděte až na zahradu, kde se postarejte o dva Another Smile lezoucí po stropě. Dojděte k Yoon-Hyunovi, podívejte se na nápis a otočte se. Dojděte na rozcestí, dejte se vlevo a vlezte do západního domu. Nachází se zde Iwazaru a Micro Smile. Až dojdete ke dveřím, zavřete dveře s bílým tygrem (nalevo). Vylezte ven z domu, dejte se na sever a pokračujte až k Harman's Room v rohu, kde uložte hru.

Vylezte ven a pokračujte dále až k severnímu domu, kde najdete zombíka a Another Smile na stropě. Promluvte s Travisem a v místnosti zavřete dveře s černým válečníkem (napravo). Vyjděte ven a vydejte se na východ. Dojděte k východnímu domu, seberte vzkaz od holuba vejděte dovnitř. Oddělejte zombíka ze stropu a v místnosti zavřete dveře s azurovým drakem (napravo). Vylezte ven, pokračujte na jih a dojděte k jižnímu domu. Zabijte dva stropní zombíky a v místnosti opět zavřete dveře, tentokráte s červeným Phoenixem (nahoře). Nyní se vám otevřela cesta přes most, nejprve však uložte hru v severní části oblasti (cesta kolem mostu). Poté se vydejte na most, seberte Soul Shell v půli cesty a postupujte dále do domu. Ocitnete se opět u hlídače brány, dejte mu Soul Shell a jděte chodbou a po schodech do kolosea. Poslechněte si ducha u dveří a pokračujte do Vinculum Gate.

Nyní musíte čelit Phantom Smile - střelte ho do jeho abnormálně narostlé části těla dříve, než k vám doběhne. Využijte k tomu např. Ka-





ede a její optiku na zbrani. Poté pokračujte do foyer k hlídači brány. Postupujte dále chodbou po schodech dolů, kde vyslechněte opět ducha. Projděte chodbou a v kůži Harmana dojeďte do Owner's Room. Po zhlédnuté videosekvenci se vraťte zpět do Owner's Room a dojeďte kolem chlapíkova těla do chodby s Travisem. Poslechněte si ho a v Harman's Room napravo uložte hru. Poté pokračujte na jih do haly na boss fight, jenž je opravdu jednoduchý - prostě vezměte Dana, Kaede nebo kohokoli jiného než Masku a neustále palte.

**Cíl 01: Sunset (2. část)**

Uložte hru a vyjděte ven. Až se ocitnete u Kaku budovy, prohlédněte si auto. Pokračujte dále po silnici (na východ), projděte kolem Harman's Room a dejte se na sever. Po cestě zabíjejte příchozí zombíky. Postupujte dále až k Vending Machine, kde namačkejte kombinaci „2-3-6". Ocitnete se vevnitř, kde se vypořádejte se zombíky - Poison Smile (zabijete pouze ranou do slabého místa). Dejte se doleva (jižní chodba) a projděte do Manager's Room. Podívejte se na plakát za stolem a využijte Coyota k otevření ovládacího panelu. Vypněte ho a vraťte se zpět do hlavní haly (ke dveřím). Vydejte se rovně a dojděte k Travisovi, kterého si poslechněte. Poté se dejte zpět do místnosti č. 105 a sestřelte Micro Smile.

Promluvte s Yoon-Hyunem a házejte kostkami, dokud nepadnou dvě jedničky. Seberte první Soul Shell. Vraťte se zpět ke dveřím a dejte se po schodech nahoru do druhého patra. Postřílejte nepřátele, jděte na jih do místnosti č. 207 k Yoon-Hyunovi a prohlédněte si další plakát. Vraťte se zpět a dejte se na západ. Dojděte až ke kartám a otočte listovou devítku (nalevo). Seberte druhý Soul Shell. Jděte ke schodům a vyjděte do třetího patra (kolem Iwazaru). Zde se nachází Mother Smile - mobilní obdoba Duplicator Smile. Využijte Charge Shot (nabíjené střela, lze získat u Coyota upgrady) a narvěte jí to do slabého místa (případně si oživte Dana). Pokud to nepůjde a bude už příliš blízko, zkuste ji jednoduše ustřílet. Až s ní budete hotovi, vydejte se na jih do místnosti č. 307, promluvte s Travisem a prohlédněte si plakát. Poté se vraťte a dejte na západ až do místnosti č. 301, kde naleznete Duplicator Smile. Rozsekejte ho a vylezte ven, kde se dejte doprava.

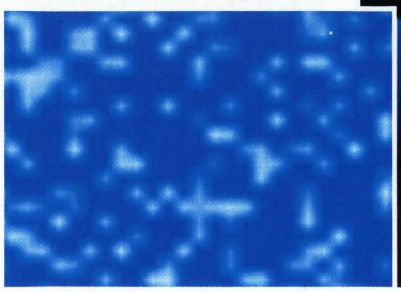
Dojděte do místnosti na konci a pusťte se do dostihů. Nejprve zde nastavte kombinaci čísel „1-4-3-7-6-2-5" a poté spusťte dostih (S). Seberte třetí Soul Shell. Vraťte se na chodbu a zahněte do místnosti č. 301. Dojděte pod díru ve stropu a v kůži Coyota vyskočte nahoru. Seberte Odd Engraving a seskočte zpět. Vraťte se na schodiště a vydejte se do čtvrtého patra. Vypořádejte se s menší armádou nepřátel a dejte se jižní chodbou lemovanou obrazy. Na konci naleznete Harman's Room, kde uložte hru. Vraťte se zpět, dejte se chodbou na západ a zalezte do pokoje hned za místností č. 401. Nachází se zde Micro Smile a Yoon-Hyun, se kterým promluvte. Poté dojděte ke třem kartám, kde za pomoci čísel změňte vzorky obrázků v této kombinaci: jelen - ;;podzimní listí motýli - růže zlatá ryba - červené a zelené lístky. Poté se převtělte do Kevina a využijte jeho speciálu (neviditelnost) k překonání laserů.

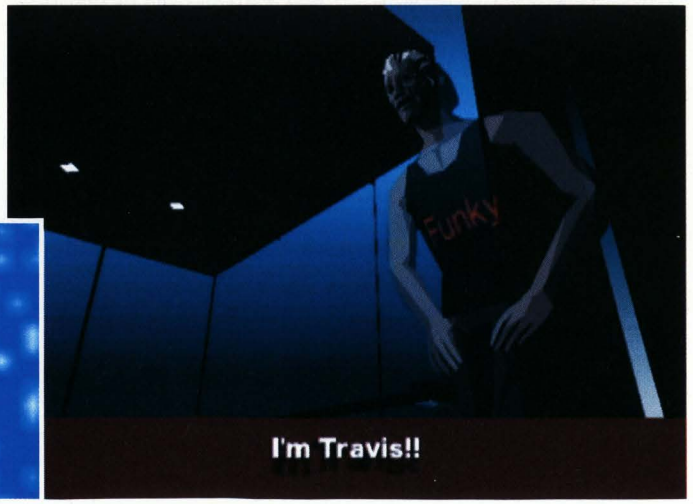
Dojděte až ke hlídači brány, který vás opět pustí do chodby vedoucí ke koloseu. Po setkání s duchem se vydejte do Vinculum Gate. Čeká tu na vás Backside Smile - musíte ho několika ranami otočit, aby vám ukázal své slabé místo na zádech. Po jeho likvidaci pokračujte dále ke hlídači a zpět až do místnosti s Iwazaru a dveřmi do Harman's Room. Uložte hru a vlezte do výtahu - odveze vás do základů, kde rozbijte zeď v kůži Masky. Poté následuje boss fight s DePaulem. Stačí jedna rána do prasklého stropu přímo nad protivníkem a je hotovo. Po boji pokračujte dále do Mah-jongg Room. Po videosekvenci naleznete ve skříňce hlavu, která vám daruje Wind Ring. Promluvte s Travisem a otevřete ovládací panel. Nastavte na B1 TOP a vraťte se ke skříňkám, kde postřílejte nepřátele. Pak promluvte s mrtvým DePaulem. Vejděte do výtahu a na střeše oddělejte několik zombíků. Projděte kolem Meeting Room, sestřelte Micro Smile a dojděte k Iwazaru a Harman's Room, kde lze uložit hru. Poté se vraťte k Meeting Room (napravo můžete pokecat s Travisem) a užijte Wind Ring ke vstupu do místnosti. Vzhůru na další boss fight - tentokrát jde o opravdu nepříjemnou záležitost.

Převtělte se do Kaede a postarejte se nejprve o menšího chlapíka. Vyhýbejte se letícím projektilům a střílejte vyššího do kravaty - ten menší ji srovná, a tak odkryje svůj mozek, do kterého palte. Opakujte postup, dokud neumře. Poté vyčkejte, až zbylý chlapík vyprskne tři projektily, a dva sestřelte. V ten moment se trošinku nahne, a tak vám ukáže svůj mozek, do kterého opět palte. Opakujte, dokud nenatáhne bačkory.

**Cíl 02: Cloudman**

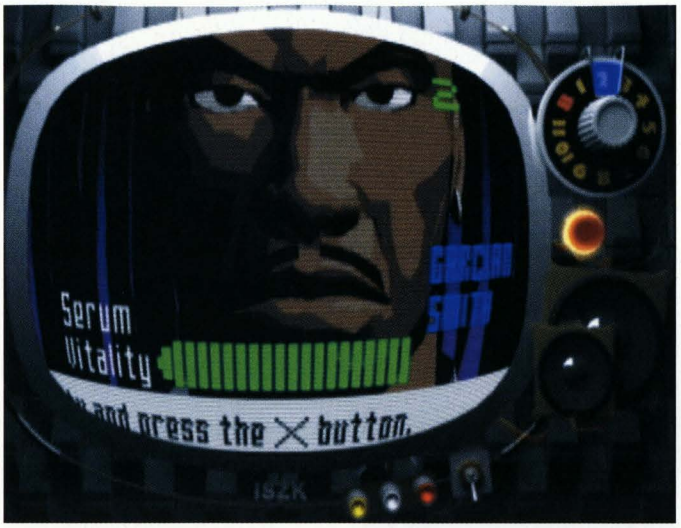
Zajděte do Harman's Room a vyberte Harmana v TV. Po rozhovoru se vydejte ven z bytu. Po cestě k bráně pokecejte s Iwazaru a Travisem. Projděte bránou a v kůži Coyota narazíte na první Ulmeyda Smile.





Jedna rána do trika je odrovná. Pokračujte na sever k benzínce a poslechněte si člena kultu. Dejte se dál kolem kamionu, kde vylítne Micro Smile. Užijte Masku k odtáhnutí trucku a vraťte se k nyní přístupné čerpací pumpě. Zde najdete hlavu, která vyplivne Stamina Ring. Obejděte pumpu a promluvte s Travisem. Poté se dejte po cestě na západ přes bránu, za kterou narazíte na nového protivníka - Giant Smile. Střílejte je přímo do jejich jediného oka a je hotovo. Pokud se vám nedaří je zasáhnout, můžete zkusit jednoduchý manévr - otočit se a poutéct o něco zpět - a kyklop vybuchne naprázdno. Mezitím si nasbírejte krev na pobíhajících zombících v tričkách. Poté se dejte na západ k poštovnímu holubovi a přečtěte si vzkaz. Poté se dejte na periferii (Suburb). Pokračujte po cestě až k domu č. 210, převtělte se do Coyota a vyskočte na střechu. Vlezte oknem do pokoje, užijte Water Ring u vázy a seberte Odd Engraving.

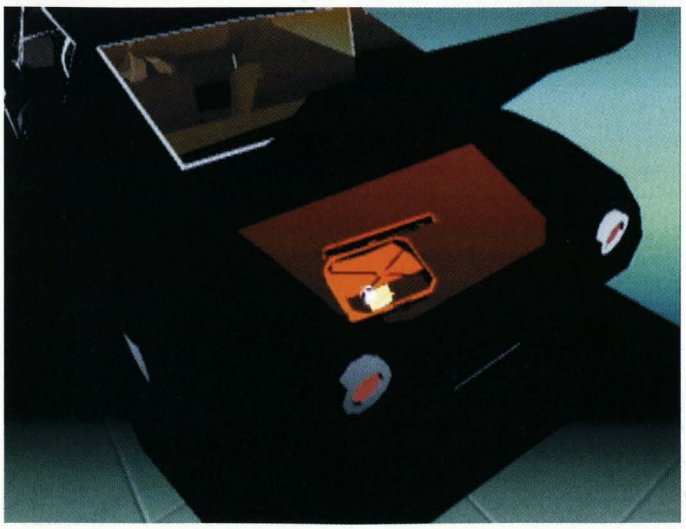
Pokud chcete do Harman's Room, nachází se v domě č. 220 (v přízemí). Postupujte dále kolem domů směrem na východ a poblíž domu č. 206 se nachází Duplicator Smile, který zničte za pomoci Dana. Poté se převtělte do Coyota a vyskočte na střechu domu č. 206. Vevnitř přepněte na Kaede a užijte speciálu u krvavé šmouhy vedle postele. Seberte č. 12 z kolekce a vydejte se zpět na ulici. Vydejte se úzkou uličkou (na východ) a oddělejte Mother Smile za vámi. Pak o-




demkněte s Coyotem dveře a za nimi oddělejte Giant Smile. Také pobíhají žlutí zombíci - ideální příležitost k získání krve. Vydejte se na sever, poslechněte si člena kultu a zadejte kód „HUSTLE" k otevření brány. Za ní se nachází několik kyklopů a žlutých zombíků - rozstřílejte je všechny. Po pravé straně se nachází Harman's Room - uložte hru.

Poté dojděte k nástěnce po levé straně a prohlédněte si také plakáty, jimiž je ulice lemována. Dojděte do kavárny (Diner) a dejte se severovýchodním směrem a pokecejte se členem kultu stojícím u okna. Potom se vraťte k mašince jménem Toy Dispenser a užívejte ji do té doby, dokud nezískáte všechny části kolekce vyjma č. 7 (od 1 do 11, č. 12 už máte). Přístroj funguje na mince, které získáváte zabíjením žlutých zombíků. Poté se dejte do druhé části jídelny a prohlédněte si fotky na zdi. Poté vyjděte ven zadním vchodem do zahrady a dojděte až ke Kisugi, již si poslechněte. Vzadu lze s Coyotem odemknout dveře vedoucí na zpět k domům (Suburb). Vraťte se zpět do jídelny a hlavním vchodem ven. Vydejte se přes koleje ke členovi kultu, se kterým promluvte, a dále jděte ke drogerii (Drug Store). Před dveřmi použijte obrázek z inventáře a poslechněte si ženu, která vám otevře dveře do skladu. Tam se nachází Micro Smile a poslední (sedmá) část kolekce.

Poté se vydejte na konec ulice, kde promluvte se členem kultu. Cestou na západ se nachází Harman's Room, kde uložte hru. Pak jděte na poštu (budova na konci ulice). Po videosekvenci promluvte s Travisem a dejte se cestou do hor. Po cestě likvidujte nepřátele a za mostem můžete navštívit Harman's Room, potřebujete-li. Před branou je další člen kultu, vyslechněte ho a pokračujte dále. Prohlédněte si všechny plakáty po cestě k Travisovi, kterého si poslechněte. U brány je nezbytné podstoupit kvíz, abyste mohli pokračovat. Odpovědi jsou následující: 1-A, 2-B, 3-C, 4-B, 5-A, 6-C, 7-C. Poté projděte kolem strážnice a zabijte pár Backside Smile a napravo uložte v Harman's Room. Dejte se cestou vlevo z objektu, který náhle spadne. Doběhněte do vozidla a vejděte do ovládací místnosti. Po několika videosekvencích vlezte do sanitky a proběhněte až k bossovi. Zde se také odehraje závěrečný souboj. Vaším úkolem je trefit bosse do afra, které vlaje za ním. Je třeba ho oběhnout a poté



## Tipy & Triky

**Nepřátele střílejte do slabých míst označených žlutě (končetiny či hlava), jež zjistíte pomocí scanu. Tím dostanete oba dva druhy krve (Thick & Thin Blood). Thick Blood (hustá krev) slouží k převedení na ampule séra, pomocí kterých si zlepšujete schopnosti postav. Tento upgrade lze provést v Harman's Room v televizi. Je vhodné zlepšovat schopnost zaměřování (Waver), čímž si usnadníte práci s mířením na slabá místa. Thin Blood je řídká krev, která slouží k doplnění zdraví v průběhu hry a k užití speciálních schopností.**

**Velice užitečnou schopností je tzv. Counter-Attack, který provedete stisknutím kolečka ve chvíli, kdy na vás zaútočí zombík a obrazovka se zdeformuje - musíte však mít zaměřeno.**

**Pokud vám některá z postav umře, nezoufejte, jelikož se automaticky přepnete na Garciana a s tím dojděte na místo, kde vás zabili. Garcian vás oživí v nejbližším Harman's Room.**
**Likvidaci Duplicator Smile provádějte tak, že naberete krev z líhnoucích se zombíků a poté vypálíte ChargeShot (mj. Danův speciál) do jednoho z několika jader potvory. Nejprve zničte žlutá jádra, poté červená.**

**V průběhu hry často narazíte na Micro Smile - malou létající potvůrku, kterou je třeba trefit (z větší vzdálenosti), než na vás nalítne a oslepí vás. Pokud ji zneškodníte, obdržíte buď plné zdraví a probuzení všech vašich postav (černožlutá barva), nebo větší množství krve na upgrade (červenomodrá barva).**

**Další postava ve hře je Camellia - zcela neškodné stvoření, které se snažte trefit do slabého místa. Máte však pouze jednu šanci, a pokud se netrefíte, Camellia uteče a vybuchne. Tím, že ji rozstřelíte, získáte deset zkumavek řídké krve. Camellii ale nepotkáte na vyšší obtížnost (hard), neboť její smysl je poukázat na nezbytnost využití speciálu.**

**Po dohrání hry se vám zpřístupní Killer8, kde je starý Harman nahrazen mladším, ozbrojeným Thompsonem. Tato hra má však jedinou obtížnost - very hard - kde stejně jako při hraní na klasickou vyšší obtížnost nevidíte slabá místa apod.**

vypálit jednu dobře mířenou ránu do vlasů a je po něm.

**Cíl 03: Encounter (1. část)**
Vydejte se do Harman's Room, přepněte v TV na Harmana a zhlédněte videosekvenci. Vyjděte ven, projděte branami zábavního parku, načež se proměníte v Cona. Přímo před vámi je Harman's Room, lze tady uložit hru. Zamiřte na sever k Travisovi a Iwazaru a po rozhovoru vejděte do parku. Přepněte se na Masku a zlikvidujte Protector Smile - jinak než s Maskou je nelze zničit. Projděte halou do pasáže a dejte se kolem Harman's Room a Iwazaru chodbou na západ. Na konci projděte dveřmi, kde se setkáte s Broken Smile - jejich slabým místem je kokpit, ale lze je i normálně ustřílet. Hned za vámi přichází Protector a Backside Smile, oddělejte je tedy všechny.

Dejte se na jih a vejděte do kina č. 4. Projděte sálem až na pódium. Převtělte se do Masky, rozbijte zeď a stále v kůži Masky seberte z truhly nový kostým. Vyjděte ven a pokračujte na východ do kina č. 3. Vevnitř promluvte s Travisem před pódiem a s mrtvými bratry nahoře. Poté se vydejte ven, a než vstoupíte do kina č. 2, musíte mít k dispozici postavu se schopností ChargeShot, abyste mohli vyřídit Duplicator Smile vevnitř. Pokud takovou postavu nemáte, musíte probudit Dana. Vraťte se tedy do Harman's Room a probuďte jej. Pak se dejte zpět na místo a pokračujte do kina č. 2. Zlikvidujte Duplicator Smile (hrozná palba) a promluvte s Travisem na pódiu. Na západním konci se nachází Harman's Room.

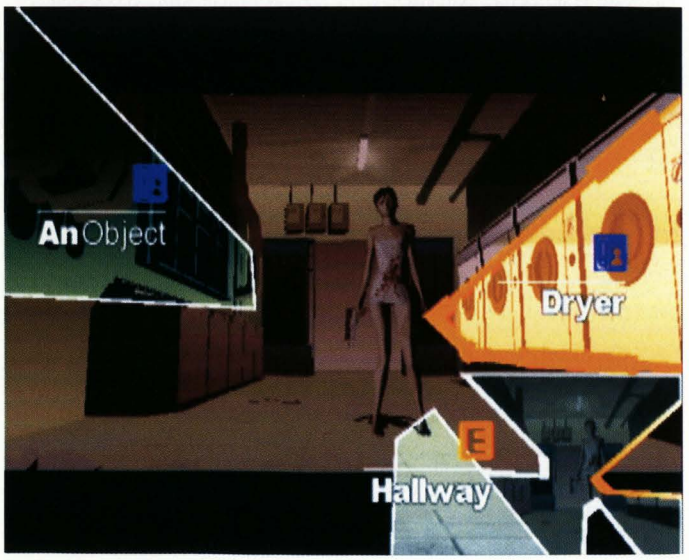
Poté vyjděte ven a vejděte do kina č. 1 (směr východ). Nachází se zde mj. Micro Smile a hlavně truhla, kterou otevřete s Coyotem - hlava Susie vám daruje Time Ring. Vyjděte ven a vydejte se dál na východ kolem Iwazaru až ke stolu. Vybavte se Time Ringem a prozkoumejte stolek. Seberte Odd Engraving a vydejte se na opačný konec silnice. Odtud se dejte jihozápadní cestou kolem Iwazaru až ke skříňce. Zde užijte Odd Engraving k přehození páky. Po osvětlení komplexu se vraťte na hlavní třídu k balonkům. Vybavte se Wind Ringem a kouknete na balonky. Seberte první Soul Shell. Vraťte se zpět do pasáže a s pomocí Masky rozbijte zavřenou severní bránu (nápis SZK LAND). Vejděte do Adventure Plaza. Pro zničení Protector Z Smile využijte jednu lahvičku krve na speciální střelu. Také oddělejte několik Mother Smile v oblasti. Přímo před vámi se nachází Harman's Room. Na křižovatce se tedy dejte vpravo do Killer Mansion, vevnitř promluvte s Iwazaru a vstupte do bludiště.

Fígl spočívá v tom, že musíte procházet pouze dveřmi, které mají nad sebou obraz potvory, jež kouká přímo na vás. Projděte tedy tímto způsobem několika lokacemi. Ve finální lokaci vyskočte s Coyotem nahoru do věže a promluvte s Travisem. Obdržíte druhý Soul Shell. Poté seskočte dolů a dojděte k růžovému křeslu. Usaďte se pohodlně do křesla, načež se dopravíte do místnosti, ze které vede cesta zpět na Adventure Plaza. Tentokráte se dejte doleva do Freaky Fun House. Přede dveřmi promluvte s Travisem a vstupte za pomoci Masky. Za dveřmi si prohlédněte informační tabuli a pokračujte dále do haly. Je nezbytné, abyste nejprve „zrakvili" všechny Phantom Smile a pak se vydali k bariéře, kterou překonáte s Conem (užijte speciál). Poté se vydejte dveřmi, přečtěte si informační tabuli a dojděte bludištěm k naprasklé zdi. Užijte Masky k průchodu, přečtěte si tabuli a vejděte do Squeaker's Attack. Přepněte na Kaede, oddělejte Phantom Smile a při odchodu do Burning Hot Hell se spustí točící se ementál. Vystřílejte z něj všechny myši a pokračujte dále.

Přečtěte si informaci a užijte Wind Ring na oheň na mostu. Rychle vystřílejte Broken Smile a utíkejte přes most, kde na vás vylítne Micro Smile. Po cestě stihnete hodit řeč s duchem. Odeberte se do další místnosti (s Kaede) a zastřílejte si na opičky. Pokračuje do Spinny-Spinny Room. Nachází se zde Ceramic Smile a vy ho musíte trefit přímo do srdce. Stůjte na místě a namiřte si to zhruba do těch míst, kudy k vám přiběhne. Jakmile vás spatří, zalekne se a začne utíkat na opačnou stranu. Ta chvilka zavahání je nejvhodnější okamžik pro střelbu. Až ho zneškodníte, seberte třetí Soul Shell a Demon Gun u anděla u východu.

Vydejte se chodbou na Adventure Plaza, běžte rovně a zastavte se v Harman's Room - uložte hru. Nyní se vydejte do místnosti s hlídačem brány, jež je hned naproti vašemu pokoji. Po klasické procházce přes koloseum vás čeká boj ve Vinculum Gate - tentokráte s Mithril Smile. Oddělejte ho jako běžného zombíka (jedna rána do slabého místa). Pokračujte dále obvyklou cestou, tentokráte k Travisovi. Poté uložte v Harman's Room a vydejte se na parkoviště, kde se odehraje boss fight. Převtělte se do Masky, stůjte na místě a pokaždé, když kolem vás proběhne, pusťte jí pár sladkých granátů pod nohy. Opakujte, dokud nezemře.

**Cíl 03: Encounter (2. část)**
Opusťte byt a zhlédněte videosekvenci. Poté se dejte k bráně kolem Iwazaru a vstupte do objektu. Postupujte dále, u kamery se převtělíte do Dana. Promluvte s Iwazaru naproti autům. Po cestě na sever se nachází Harman's Room. Dejte se západní cestou do zahra-



dy přes mrtvoly několika Bombheadů. V zahradě se dejte na západ a po cestě likvidujte neustále se objevující Bombheady. Můžete zde využít Kevinovu neviditelnost pro lepší průchod oblastí. Dojděte kolem Iwazaru až k soše, které rozstřelte srdce Danovým speciálem. Seberte první Soul Shell. Poté se vraťte zpět na křižovatku a dejte se východní cestou. Pokračujte na jih a užijte Fire Ring na vodní nádrž. Obdržíte Odd Engraving a využijte Kevina a jeho neviditelnosti k překonání laserů u východních dveří. Vejděte do garáže a rozstřelte terminál pro umožnění cesty zpět. Dejte se na jih k Yoon-Hyunovi. Ovládací panel vedle něj slouží jako nástroj k vyřešení hádanky - musíte přesunovat auta v garáži tak, aby se vám odkryla hlava Susie, tj. aby prostřední pravé políčko bylo prázdné. Poslechněte si hlavu a obdržíte Power Ring.

Poté se vraťte na zahradní křižovatku a dejte se severní cestou. Promluvte s Travisem a vstupte do domu. Dejte se na sever kolem Iwazaru a projděte kuchyní, kde se nachází Micro Smile. Pokračujte rovně a zahněte do koupelny, kde se nachází poštovní holub a Harman's Room. Poté se vraťte ke vstupním dveřím a dejte se na jih. Dojděte ke krbu a užijte Water Ring. Seberte druhý Soul Shell. Převtělte se do Coyota a vyskočte k Travisovi, kterého si poslechněte. Poté se přepněte na Masku a rozbijte naprasklou zeď. Pokračujte dopředu a s Danem oddělejte Mother Smile. Postupujte dále do pasáže, užijte Kevinova speciálu k překonání laserů a dále se setkáte s Protector ZZ Smile. Oddělejte ho s Maskou, musíte užít dvě lahvičky na speciální ránu. Vyjděte po schodech nahoru a vstupte do druhého domu. Projděte až na konec východní chodby a vsupte do ložnice.

Užijte Time Ring na hodiny a seberte třetí Soul Shell. Vraťte se ke vstupním dveřím a dejte se na západ. Vypněte bezpečnostní zařízení v severní ložnici a pokračujte do ložnice na konci chodby. Odprásknete Micro Smile a pokecejte s Travisem. Převtělte se do Cona a prolezte dětským otvorem. Oddělejte potvoru, seberte Odd Engraving a promluvte s Andreiem. Poté se vraťte ke vstupním dveřím a dejte se na sever. Uložte hru v Harman's Room a vydejte se do Large Hall, kde vás čeká opět souboj s holčičkou Ayame. Tato konfrontace je mnohem těžší než ta předchozí. Vždy vyčkejte, až vyleze ze stínu, a začněte do ní pálit. V pozdější fázi začne pobíhat ze strany na stranu a neustále střílet - vy musíte být rychlejší. Po několika desítkách ran se zastaví uprostřed místnosti a vy ji musíte sundat i přes déšť kulek řítících se na vás.

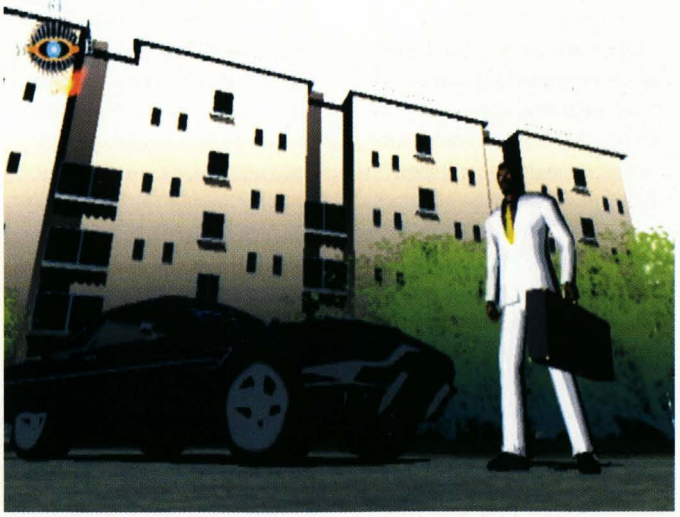
Po souboji zapněte osvětlení u bazénu na ovládacím panelu nalevo. Vydejte se zpátky a zahněte doleva u dveří (vedoucích do pasáže). Dojděte do ložnice na konci chodby a v kůži Cona proskočte odpadním otvorem. Dojděte až

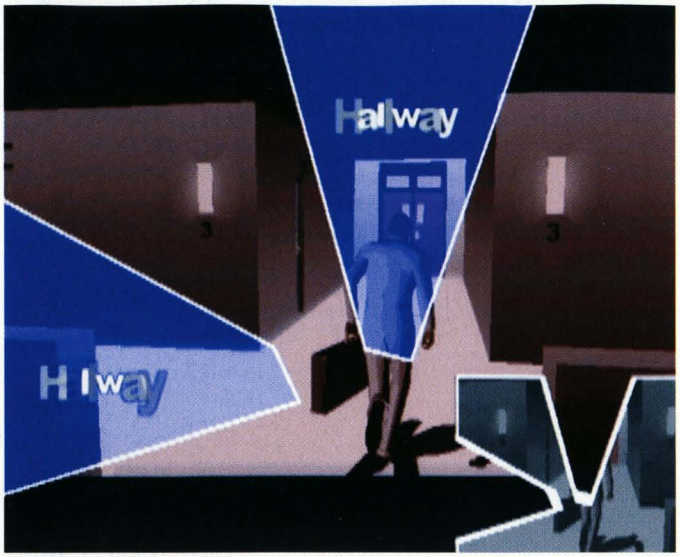
k bazénu, dejte se na jih a promluvte s Travisem. Poté rozstřelte Micro Smile a pokračujte dále k ventilu, s jehož pomocí vypustíte vodu z bazénu. Vlezte do něj a s Maskou rozbijte naprasklou zeď. Vevnitř najdete Travise a Harman's Room. Vraťte se do bazénu a jděte dále skrz základy až k hlídači brány. Postupujte dále jako obvykle až do Vinculum Gate, kde se setkáte s Laser Smile. Převtělte se do Kaede a střelte ho do slabého místa na krku, než on zastřelí vás. Poté jděte dále a sejděte až k Harman's Room, kde uložte hru. Nyní se vydejte v kůži Dana do dveří místnosti s bossem jménem Curtis Blackburn.

Tento boss fight je další duel. Vyhrává první se čtyřmi hvězdami - ty získáte úspěšnými zásahy do Curtise. Vystřelte vždy, když holub sedící bossovi na rameni vzlétne. Ale pozor - někdy jenom poskočí, a pokud vystřelíte, boss dostane ránu zdarma. To, že holub doopravdy vzlétne, poznáte tak, že zvedne hlavu.

**Cíl 04: Alter Ego**

Zhlédněte TV v Harman's Room a vydejte se ven. Pamatujte - v této misi je nezbytné promluvit s Iwazaru opravdu pokaždé, když ho potkáte, neboť od něj obdržíte barevné vzorky pro dohrání mise. Na ulici se nachází první Iwazaru, pak projděte do aleje. Nyní již v kůži Dana zhlédněte videosekvenci a kolem Iwazaru projděte severní alejí k Harman's Room. Převtělte se do Masky a odstraňte barel nalevo. Promluvte s Iwazaru a vraťte se na křižovatku, kde se dejte východní cestou až k modrým dveřím (směr sever) a pokračujte dále až k Iwazaru.






Přepněte na Cona, aktivujte speciál a procházejte ulicí. Jakmile se na křižovatce objeví vlny, zabočte tam. Tímto způsobem se dostanete na ulici s červenými dveřmi, kterými projděte do oblasti s Roller Smile. Rozstřílejte jej jako obyčejného zombíka, i když se k vám bude koulet. Pokračujte na východ kolem Iwazaru a před červenými dveřmi zabočte do Harman's Room, kde probuďte minimálně Kaede a Coyota. Vraťte se zpět na křižovatku, kde zabočte na sever ke Camellii. U bariéry využijte speciál u Kaede a promluvte s Travisem. Poté pokračujte dále (na východ) již zmíněnými červenými dveřmi. Jděte rovně a pak zabočte na východ. Pokecejte s Iwazaru (u kostela) a vraťte se na křižovatku. Dejte se na jih a zastavte v podloubí. Převtělte se do Coyota a vyskočte nahoru k Travisovi, se kterým promluvte.

Seskočte dolů a vraťte se k aleji vedoucí ke kostelu (východní alej). Pokračujte dále a směrem na západ jsou dveře vedoucí do kostela. Vstupte, sundejte Micro Smile a probijte si cestu rovně k Iwazaru. Na západě se nachází Harman's Room. Zabočte na východ a vstupte do koridoru. Vyjděte po schodech na balkon s Iwazaru. Pokračujte dále po balkonu a projděte dveřmi do koridoru. Sejděte dolů a v temné chodbě zapalte lampu pomocí Fire Ringu. Vejděte do chodby, jež se zpřístupnila a po videosekvenci postupujte dále chodbou. Projděte dveřmi a přepněte na Dana - nyní čelíte doposud největšímu Duplicator Smile, jakého jste kdy potkali. Až ho rozbijete, dojděte na křižovatku před vámi a dejte se na západ do Harman's Room. Zpět na křižovatku a na jihu pokecejte s Travisem. Poté opět zpět, vydejte se na východ a vyjděte z kostela. Rozstřílejte nepřátelské koule, vyjděte po schodech a vstupte do dveří.

Dejte se na západ až na konec aleje a za dveřmi si prohlédněte malbu na stěně. Přepněte na Masku a rozbijte naprasklou zeď. Promluvte s Iwazaru a vraťte se zpět ke vstupním dveřím. Tentokrát se dejte dveřmi na severu a užijte Time Ring na barel na východě. Seberte Odd Engraving a pokračujte dále po schodech až ke Curtisovi. Pokračujte dále skrz dveře, prostřílejte si cestu až k Iwazaru (stále rovně) a projděte do další lokace. Vydejte se na sever na terasu, promluvte s Travisem a navštivte Harman's Room. Poté se dejte na západ a před branou jižní alejí. Po cestě přes schody dávejte pozor na Roller Smile a Spiral Smile. Na terase užijte Wind Ring u větrných mlýnů. Vraťte se k bráně a za ní vstupte do Trevorova domu pomocí barevného panelu.

Rozstřílejte barevnou smečku zombíků po cestě k veliké zelené rostlině, kterou zničte pomocí Danova speciálu. Vstupte, po videosekvenci uložte hru a vyjděte ven z bytu. Čeká vás rádoby boss fight - výsledky bojů jsou předem dané. Výjimku tvoří poslední duel, kde hrajete za Masku. V prvním kole prohrajete, ale po oživnutí obdržíte nový oblek a možnost využít pět zkumavek na jednu pořádnou ránu, kterou vyšlete tomu fialovému ubožákovi do těla.

**Cíl 05: Smile (1. část)**

Podívejte se do Harman's Room a poté do Forbidden Room. Vyjděte ven z bytu. Poté, co se ocitnete v hotelu, vydejte se rychle přes Lounge do Harman's Room. Přepněte se na Dana a jděte se vypořádat s Mother Smile. Také Micro Smile se zde nachází. Až bude místnost čistá, dojděte ke zdi u recepce a užijte Kaede ke zničení bariéry. Seberte první Soul Shell. Poté se dejte do výtahu a vyjeďte do druhého patra. Promluvte s Iwazaru, dejte se na sever a zničte Duplicator Smile. Pak se vydejte do místnosti č. 203 a seberte zde druhý Soul Shell. Nyní vyjeďte výtahem do třetího patra - předtím však můžete navštívit Harman's Room ve východní části patra druhého.

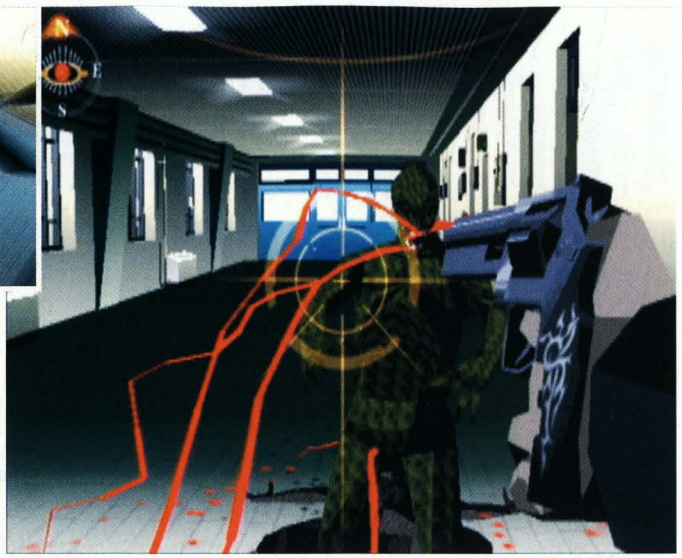
Vylezte z výtahu a prostřílejte si cestu k Harman's Room a místnosti č. 306. Promluvte s Iwazaru v ložnici a pak v koupelně odstřelte kabel od fénu předtím, než vezmete třetí Soul Shell. Poté se vydejte výtahem do čtvrtého patra. Po cestě chodbou sestřelte Micro Smile a dojděte až na konec do místnosti č. 406. Zde promluvte s černým hezounem a vraťte se do místnosti č. 404. V koupelně promluvte s Iwazaru a v ložnici užijte Masku k rozbití skříně. Seberte čtvrtý Soul Shell. Poté vyjeďte do pátého patra. Převtělte se do Kevina a pomocí neviditelnosti proběhněte do místnosti č. 502, jež se nachází na severu. Promluvte s Millsem a použijte Fire Ring na zapálení svící. Seberte pátý Soul Shell. Můžete se zastavit v Harman's Room ve východní části. Pak se vydejte do šestého patra.

Toto patro je plné Laser Smile. Dejte se na sever a promluvte s Iwazaru. Dojděte k místnosti č. 601 a odemkněte si dveře s Coyotem. Uvnitř promluvte s Travisem a seberte šestý Soul Shell. Také na tomto patře se nachází Harman's Room. Vydejte se do sedmého patra. Promluvte s Iwazaru a užijte Wind Ring na kytičky. Seberte poslední Soul Shell a uložte hru v Harman's Room. Poté se vydejte k hlídači brány (dveře do Suite). Obvyklou cestou projděte až do Vinculum Gate, kde na vás čeká protivník jménem Timer Smile. Musíte mu odstřelit všechna červená místa na těle. Dejte pozor -

jakmile mu zbude poslední flek, rozeběhne se na vás, a proto si jako poslední nechte ten na hrudi, jenž je snadným cílem. Poté postupujte dále až do hotelu, kde vstupte do místnosti se zástupcem.

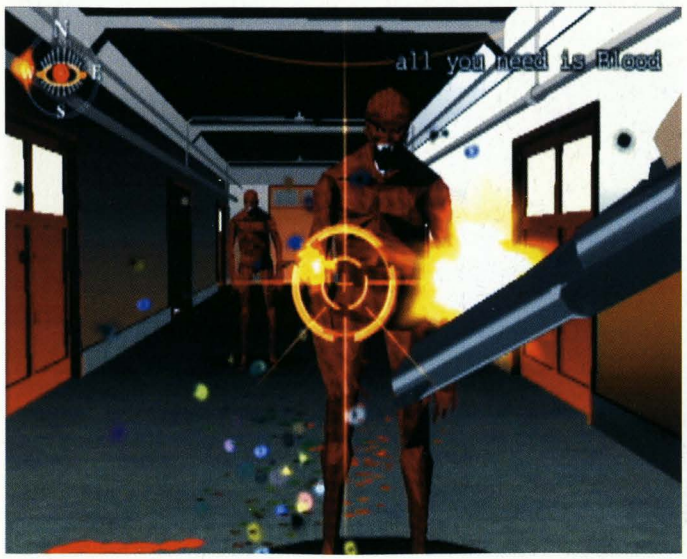
**Cíl 05: Smile (2. část)**

Vyjděte z bytu a u školy se vydejte k hlavnímu vchodu k Travisovi. Vstupte do budovy, promluvte s Iwazaru a dejte se po schodech nahoru (na jih). Vstupte do Data Room. Dojděte k ovládacímu panelu a vložte kód 3576. Promluvte s Travisem v místnosti, jež se otevřela - obdržíte přehrávač. Poté vyjděte z místnosti a pokračujte chodbou kolem Harman's Room až na konec, kde seberte kazetu č. 5. Po cestě si prohlédněte plakáty na zdi. Vraťte se dolů ke vstupním dveřím, dejte se chodbou na sever a vstupte do koridoru. Promluvte s Iwazaru a s Kaede vstupte na dámské záchodky. Spláchněte a seberte poslední vzkaz od poštovního holuba a kazetu č. 1. Vyjděte ven, pokračujte dále chodbou a vstupte do učebny na jejím konci. Vzadu naleznete kazetu č. 6. Vyjděte ven a vydejte se do další chodby. Vejděte do třídy nalevo, kde naleznete kazetu č. 2 na stole. Pokračujte rovně chodbou (na západ) a vlevo ve třídě se nachází kazeta č. 4. Takřka naproti je učebna, kde prozkoumejte tabuli a seberte kazetu č. 3. Také zde promluvte s Iwazaru (vzadu v rohu).



Poté dojděte do chodby směřující na jih a na jejím konci vejděte do třídy. Oddělejte potvory a seberte kazetu č. 8. Postupujte dále na jih a v další třídě seberte kazetu č. 7. Dojděte na konec, kde se nachází Harman's Room. Na chodbě si najděte skříňku č. 666 a rozstřelte ji. Seberte Soul Shell a kazetu č. 9. Poté rozstřelte skříňku č. 656 a promluvte s Travisem. Opět střelte do skříňky č. 666, čímž se otevřou jiné. Střelbou zavírejte postupně skříňky, v jedné z nich seberte v kůži Masky nový kostým. Pokračujte v zavírání skříněk, až se odemknou veliké dveře vedoucí do koridoru. Projděte jimi a dejte se na sever, kde pokecejte s Travisem. Nyní se vydejte po západních schodech a nahoře přepněte na Dana. Vstupte do kavárny a vypořádejte se s finálním a sakra velikým Duplicator Smile.

Až s ním budete hotovi, jděte na sever a promluvte s Travisem. Poté se dejte na jižní cíp kavárny a vyjděte ven. Uložte hru v Harman's Room a vstupte do knihovny. Po obvyklém výletu do Vinculum Gate se vám postaví Galactic Tomahawk Smile. Rozstřelujte jeho rakety a ve volných chvilkách to palte do něj. Na tento souboj nejspíš využijete mj. Cona a Masku. Až jej zlikvidujete, pokračujte dále, seberte poslední kazetu a vraťte se do Harman's Room na chodbě, kde uložte hru. Poté se vydejte po schodech nahoru a dojděte do Principal's Office. Po videosekvenci vejděte do Chairman's Room a naťukejte dva kódy na ovládacím panelu. Ten první je 55549 a ten druhý 72712. Poté využijte bezpečnostní zařízení ke vstupu do trezoru. Otevřete sejf jednoduchými pohyby doprava a doleva - získáte Odd Engraving. Vraťte se do ředitelny a střelte do pravé trofeje. Projděte tajnou chodbou a sejděte po požárním schodišti. Po cestě hoďte řeč s Iwazaru. Dole se dejte cestou ke vchodu do školy. Vydejte se po schodech do Data Room.




Uvnitř použijte terminál a zodpovězte kvíz dle následujících odpovědí (lze je nalézt na posbíraných kazetách): 1-PARKREINER, 2-00480158, 3-ALABAMA, 4-11221942, 5-B, 6-MICHAEL, 7-KATHARINE, 8-04281952, 9-EAGLE. Po úspěšném splnění kvízu se vydejte ven před školu a doběhněte k tělocvičně. Promluvte s Travisem a vstupte dovnitř. Poslechněte si ducha, stiskněte tlačítko na ovládacím panelu a připravte se na boss fight. Střílejte do oběšence, dokud mu nespadnou gatě, a potom mu to palte do rozkroku. Až mu ustřelíte nohy, vyčaruje sedm černých potvor. Nyní budete svědky úmrtí všech hrdinů vyjma Garciana. Až se dostane řada na něj, seberte ze země zlatou bouchačku, oddělejte poslední potvoru a rozstřílejte zbytky oběšence.

Poté se vydejte ven z tělocvičny a ocitnete se u sebe doma. Vyjděte ven z bytu a ocitnete se v hotelu. Ten je nyní bez nepřátel. Prozkoumejte postupně místa, kde jste v předchozí misi nalezli Soul Shell. Postupně se dostanete do sedmého patra. Promluvte s Millsem, vejděte dovnitř a projděte do zadní místnosti. Poté se vydejte výtahem do posledního patra. Jděte se podívat do Forbidden Room a hurá po schodech nahoru. Oddělejte sami sebe a zhlédněte závěrečnou videosekvenci.

**Cíl 06: Lion**

Vydejte se rovně kolem nepřátel, již nejsou skoro vidět. Doběhněte do Deserted Building, proběhněte budovou a pokračujte dále. Střílejte pouze nepřátele, kteří jsou před vámi a tím vám brání v cestě. Dojděte až ke koloseu. Vydejte se po schodech dolů do základů. Na konci chodby promluvte s Matsuokim - vaše volba ovlivní konec hry. Po videosekvenci pokračujte chodbou až k sobě domů. Projděte do základů a pronásledujte Iwazaru. Až ho zaženete do kouta, rozstřílejte ho na cucky.

**Martin Hrouda & Marek Burč**

# Conflict Global Storm

INFO

■ **VYDAVATEL:** SCI ■ **POČET HRÁČŮ:** 16
■ **VÝROBCE:** Pivotal Games ■ **RECENZE:** PLAY 12

Další klasika - nekonečná série Conflict pokračuje, tentokrát v současnosti aktuálním bojem proti terorismu. Slušný kousek...

**Nevíte jak zlikvidovat terorismus?** TipStation ví!

## 1. KOLUMBIE

### 1.1 Betrayal

Celý váš tým je zajat a vy se po úvodní animaci ocitnete sami v cele. Vaší jedinou zbraní je nůž, se kterým toho samozřejmě moc nedokážete. Vaším prvním úkolem je tedy najít místnost, ve které Kolumbijci ukryli vaši výzbroj. Vyběhněte z cely na chodbu a potichu se pohybujte směrem na sever. V chodbě narazíte na protivníka, kterého byste se měli díky útoku zezadu snadno zbavit. Pak pokračujte do dveří za ním a na zemi najdete svou výzbroj. Seberte výzbroj, která přísluší vaší postavě, a vraťte se na chodbu.

Chodbou by se měl směrem z východu vracet protivník, který se vás chystal vyslýchat. Zneškodněte ho a pokračujte směrem na východ. Dostanete se do velké haly, ve které byste měli narazit na lehčí odpor. Až se zbavíte všech protivníků, tak pokračujte na marodku v jižní části haly. Foley leží na posteli a vy ho musíte vyléčit. Až vstane, tak pokračujte do malé kanceláře v severní části haly. Uvnitř seberte videokazetu ležící na stole (sbírání informací je vaším sekundárním úkolem) a pak použijte kontrolní panel v jihozápadním rohu místnosti. Tím si otevřete cely, ve kterých jsou drženi zbývající 2 členové týmu.

Přikažte členům týmu, ať vás následují, a doveďte je do místnosti, ve které leží na zemi jejich výzbroj. Až si všichni seberou své zbraně, tak se můžete v klidu rozhodnout, kudy budete pokračovat dál. Do severní části základny vedou 2 cesty. První možnost je, že půjdete od cel směrem na jihovýchod a dostanete se na malé nádvoří. V jeho severní části pak najdete okno, kterým se dostanete na záchodky. Z nich už můžete pokračovat do jídelny plné protivníků. Druhou možností je pomocí nálože C4 prorazit zeď v malé kanceláři u cel.

Obě cesty vedou do jídelny, do které se po vašem příchodu začnou valit protivníci směrem ze severu. Vyběhněte do jídelny s celým týmem, abyste využili plnou palebnou sílu všech jeho členů. Až bude jídelna vyčištěná, můžete postupovat dál směrem na sever. Malým skladištěm se dostanete do jihovýchodního rohu velkého prostranství, kterým se budete muset prostřílet až do jeho severozápadního rohu. Foley by měl zůstat na terase v rohu prostranství a vy byste pak měli s ostatními vojáky postupovat směrem na sever.

Až bude prostranství vyčištěné, můžete prohledat garáž v jeho západní části. Uvnitř najdete na stole ležet CD s důležitými daty. Pak pokračujte do chodby, která začíná v severozápadní části prostranství. Několika místnostmi se prostřílíte až do kanceláře, ze které je vidět malé nádvoří plné protivníků. Doporučujeme vám pokusit se všechny protivníky postřílet z okna, protože jste díky tomu pro ně velmi nesnadným cílem.

Až bude nádvoří vyčištěné, tak seberte mapu ležící na psacím stole.

Přes nádvoří se dostanete do velkého skladiště, ze kterého se můžete dostat na poslední velké prostranství v úrovni. Pokud máte u sebe raketomet (mohli jste ho sebrat na několika místech v úrovni), tak ho dejte Connorsovi a vylezte s ním ze dveří. Na prostranství na vás totiž čeká transportér, který musíte zničit. Pak rozmístěte své vojáky tak, aby mohli odrazit všechny nepřátelské útoky vedené ze severovýchodního rohu prostranství. Po odražení posledního nepřátelského útoku vběhněte do ubikací. V prvním patře najdete dokument, který je posledním předmětem potřebným pro dokončení sekundárního úkolu. Nakonec s celým týmem doběhněte do označené místnosti.

### 1.2 Breakout

Vaším prvním úkolem na začátku druhé mise je vyčistit nepřátelskou základnu od všech protivníků. Doporučujeme vám nechat odstřelovače na jeho místě a se zbytkem týmu můžete potichu zaujmout pozice v jihozápadním rohu základny. Pak spusťte palbu a s jedním vojákem se protáhněte podél západní stěny až k bráně v severní části základny. Tak se dostanete svým protivníkům do zad a měli byste si s nimi snadno poradit.

Nyní můžete začít uvažovat o plnění sekundárních úkolů. Prvním z nich je zničení nádrže s benzinem, kterou najdete ve východní části základny. Můžete na ni použít nálož C4 nebo střelbu z nějaké těžší zbraně. Pak doběhněte s Connorsem do severní chatrče poblíž brány. Uvnitř najdete jednu ze dvojice vysílaček, které musíte ve druhé úrovni zničit. Jednoduše do ní střelte a pak si doplňte zásobu raket. Pak vyběhněte na ochoz nad bránou a přímo z něj zničte pomocí raketometu nepřátel-

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** míření
**Křížek »** interakce s okolím
**Kolečko »** změna postoje
**Čtvereček »** spuštění časovaného rozkazu
**Trojúhelník »** inventář
**R1 »** střelba
**R2 »** hod granátu
**R3 »** míření
**L1 »** nabídka příkazů
**L2 »** módy vidění
**L3 »** zoom
**SELECT »** mapa a přehled aktivních úkolů
**START »** pauza

ský obrněný transportér. Až si v chatrčích v základně doplníte munici, můžete s celým týmem naskákat do ozbrojeného jeepu, který najdete v garáži, ve které úroveň začínala.

Kousek severně od základny narazíte na strážní věž, u které to opět začne být zajímavé. Od věže vede horská stezka, díky které se můžete dostat do zad skupince nepřátel. Druhá část týmu by měla pokračovat jeepem po cestě. Až se obě cesty opět sejdou, dejte si pozor na malý bunkr s dvojicí těžkých kulometů. O kulometčíky by se měl postarat odstřelovač. Až u bunkru pomocí jeho kulometů odrazíte protiútok nepřátel, můžete pokračovat až k druhému bunkru, který můžete obejít zprava a postřílet protivníky uvnitř. V bunkru najdete raketomet a nálože C4, které budete vzápětí potřebovat.

Pomocí C4 vyhoďte do vzduchu zátaras blokující cestu a raketometem zničte obrněný transportér, který stojí na cestě za zátarasem. Pak se můžete prostřílet až na začátek dalšího velkého prostranství, v jehož středu stojí buldozer. Prostranství by měl pokrýt odstřelovač, který bude krýt specialisty na boj zblízka. Ti by se měli držet západního okraje údolí, podél kterého mohou proklouznout až k rozestavěné budově. Z té vyběhne poměrně dost nepřátel, které tak můžete zlikvidovat střelbou z boku.

Až bude prostranství vyčištěné, můžete začít postupovat do jeskyně, která začíná v rozestavěné budově. Díky nočnímu vidění byste se měli bez problémů dostat až k severovýchodnímu východu z jeskyně, ve kterém byste měli opět umístit odstřelovače s vojákem, který ho bude krýt před vojáky útočícími na menší vzdálenost. Druzí 2 členové týmu by měli jeskyni opustit severozápadním východem. Od něj totiž mohou po cestě pokračovat směrem na sever. Tak se dostanou na další velké prostranství do boku protivníkům, kteří budou útočit přímo na jih (držte se na západním okraji údolí). Nebezpečí vám hrozí hlavně od jeskyně, která je umístěna v severozápadním rohu prostranství.

Až vyčistíte celé prostranství včetně 2 bunkrů, tak postupujte po cestě dál směrem na sever (zátaras opět zničte pomocí nálože C4). Buď po cestě, nebo horskou stezkou se dostanete k malé nepřátelské základně, na kterou byste měli útočit pokud možno opatrně. Až postřílíte všechny protivníky, tak umístěte alespoň 2 vojáky tak, aby viděli na velká kovová vrata na konci cesty. S dalším vojákem pak co nejrychleji vylezte po žebříku na strop malého bunkru. Nahoře totiž můžete obsadit těžký kulomet, díky kterému můžete poměrně snadno odrazit útočící nepřátelskou helikoptéru. Odrazte útok nepřátel z tunelu, zničte rádio v bunkru a po doplnění zásob munice vběhněte s celým týmem do zmiňovaného tunelu.

### 1.3 Payback

Ve třetí kolumbijské misi je vaším hlavním cílem zničení továrny produkující kokain. Začínáte kousek od velkého prostranství, na jehož jižním konci je umístěna vstupní brána továrny. Doporučujeme vám umístit u malé skály na začátku prostranství odstřelovače. Jde o pozici, ze které má výborný výhled na nepřátelské postavení se 2 strážními věžemi. Jednoho z dalších vojáků nechte krýt Foleyho záda a se zbývajícími 2 vojáky se vypravte nepřátelům do boku (lepší je obejít je zprava). Se svým útočným týmem se prostřílejte až ke vstupu do továrny, který musíte pokrýt kvůli nepřátelským posilám.

Až bude okolí vchodu vyčištěné, můžete uvnitř továrny pokračovat až do velké garáže s nákladním autem. Zde stačí pokrýt vstupní dveře, ke kterým by se měli protivníci sbíhat. Dál pokračujte chodbou začínající v západní stěně garáže. Chodba vede do velkého skladiště, ve kterém vás čeká krutá bitka. Odstřelovače umístěte na ochoz nad halou (doporučujeme vám její jihovýchodní roh) a se zbytkem týmu seběhněte po severním schodišti dolů. Zde se totiž můžete krýt za bednami a pomalu postupovat směrem k jižnímu konci haly. Po likvidaci všech nepřátel přelezte s někým po hromadě beden do malé ohrady, ve které najdete několik nálož C4. Tlačítkem na stěně si pak otevřete dvířka vedoucí do haly.

Před vámi je několik místností a klikatých chodeb plných protivníků. Poctivě postupujte s celým týmem a nepřestávejte krýt chodby, ze kterých by na vás mohli zaútočit protivníci. Ve velké místnosti s několika matracemi pak nepřehlédněte několik nálož C4. Budete je totiž

brzy potřebovat. Až se prostříláte do velké haly plné laboratorního vybavení, nechte krýt alespoň 2 vojáky její jihovýchodní roh. Jones pak může položit nálože C4 na všechny 4 nádrže na zpracování drog, které najdete v severní části haly. Až budou nádrže zničené, tak postupujte až do haly se zříceným nákladním výtahem.

Zde můžete svůj tým rozdělit. Část může vylézt výtahovou šachtou k přistávací ploše a druhá část může několika chodbami doběhnout až k severovýchodnímu východu z továrny. Pokud ale vyběhnete severovýchodním východem, tak by měl jeden z vojáků u výtahové šachty zneškodnit kulometčíka na okraji přistávací plochy. Odstřelovač by se pak měl postarat o střelce na strážních věžích (nepřehlédněte strážní věž severně od nádrží s ethanolem). Až bude na celém prostranství alespoň relativní klid, zaujměte s několika vojáky pozice na přistávací ploše (obsaďte těžké kulomety na severní a jižní straně).

Nyní se můžete pokusit o Mandelovo zatčení. S jedním vojákem běžte do bunkru, který je umístěn jižně od přistávací plochy. Uvnitř zastřelte Mandelovu ochranku (to jsou ti chlapíci v černém) a pak rychle doběhněte k Mandelovi. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se vám automaticky vzdá. Na stole nedaleko Mandela seberte laserový zaměřovač a spolu se svým zajatcem vyběhněte na přistávací plochu. Po zatčení Mandela na vás ze severu zaútočí skupinka vojáků a obrněný transportér, který musíte zničit pomocí raketometu (najdete ho v jižním nebo severovýchodním bunkru). Pak zaměřte nádrže s ethanolem pomocí laserového zaměřovače a doběhněte s celým týmem a Mandelem k severní bráně.

## 2. KOREA

### 2.1 Escort Duty

Váš konvoj je cestou do hotelu přepaden a senátor je unesen. Vaším prvním úkolem je vyčistit ulici od protivníků. Doporučujeme vám nejprve se zbavit těžkého kulometu, který je umístěn na návěsu blokujícím ulici (použijte buď Sherman umístěnou na střeše nebo podvěšený granátomet, který má na své útočné pušce Bradley). Pak pomalu postupujte ke kancelářské budově, ve které drží teroristé senátora (jeho polohu máte označenou na mapě). Kryjte si hlavně severní a jižní okraj této budovy, protože to jsou místa, ze kterých na vás budou útočit teroristé.

Až bude na ulici klid, tak můžete použít Connorse, který se může prostřílet celou budovou až do přízemí, kde najde spoutaného senátora (až budete střílet teroristy, kteří ho drží, tak si dejte pozor, abyste senátora nezranili). Spolu se senátorem vyběhněte do vestibulu budovy, ale nevybíhejte ven, protože na ulici se objeví nová vlna teroristů. Teprve až když je všechny postříláte, můžete se senátorem přeběhnout do kina, které vidíte naproti přes ulici (dveře kina se automaticky otevřou po zabití posledního teroristy na ulici).

Vestibul je plný teroristů a další budou přibíhat ze všech stran (kryjte si i záda). Doporučujeme vám postupovat ve skupince a z vestibulu pokrčovat do chodby vpravo. Dostanete se do místnosti s projektorem, od které je to už jen kousek k zadnímu východu z kina. Ulice je ale doslova přecpaná protivníky, takže to nebude nic jednoduchého. K zadnímu vchodu umístěte Sherman, která jako odstřelovač potřebuje přehled. S jedním z dalších vojáků se pak rychle prostřílejte až ke vchodu do budovy severozápadně od kina. Až budete mít vchod do budovy pokrytý, můžete se připravit na přesun zbytku týmu.

Ulice bude zřejmě stále pod palbou, takže musí jít o rychlý přesun. Držte senátora ve středu skupinky a pokuste se co nejrychleji zaběhnout do domu, který je samozřejmě zamořený teroristy. Až vyčistíte celé první patro, tak pokračujte nejméně se 2 vojáky do druhého patra, kde najdete dveře vedoucí na střechu. Hned vedle dveří je okno, u kterého byste měli umístit Sherman. Až bude okolí dveří alespoň relativně bezpečné, tak k nim přesuňte zbytek týmu i se senátorem.

Na střechu vedou 2 cesty. Schodiště v jihozápadním rohu a žebřík na severním konci. Obě cesty obsaďte a likvidujte protivníky, kteří se pokoušejí dostat na střechu. Až bude její okolí definitivně vyčištěné, tak na střeše přistane vrtulník, ke kterému musíte dovést senátora. Po jeho odletu pokračujte směrem na sever a s celou jednotkou doběhněte k policistovi, který na vás čeká v nedaleké úzké uličce. Policista vás dovede na dvorek, kde musíte dvojici policistů pomoct s odražením útoku teroristů. Pokud ani jeden policista nezemře, splníte odražením útoku sekundární úkol.

Nyní můžete pokračovat k zadnímu vchodu do metra. Až doběhnete do vestibulu, tak rozmístěte svůj tým tak, aby mohl odrazit všechny nepřátelské protiútoky. Pak pokračujte současně po obou schodištích směrem na nástupiště, na kterém se postupně objeví spousta protivníků. Doporučujeme vám zaujmout pozice na schodištích a odstřelovače umístit na ochozu.

Až útoky teroristů polevi, tak pokračujte do chodby začínající pod severním schodištěm. Tato chodba totiž vede do velké haly strojovny, ve které celá mise končí. Ještě se ale neradujte. Nejprve musíte strojovnu vyčistit a pak se můžete s celým týmem stáhnout na vyvýšené kontrolní stanoviště. Zde najdete časovanou bombu, které se budete muset zbavit. Bohužel to nezvládnete sami, takže budete muset počkat, až se ve strojovně objeví korejský pyrotechnik Choi. Mezitím likvidujte protivníky, kteří se budou objevovat na ochozu nad strojovnou. Pokud Choi úspěšně zneškodní bombu (kryjte ho za každou cenu), tak chvilku počkejte na úspěšné ukončení mise.

### 2.2 Strike Support

Děj hry se přesouvá do džungle, ve které je ukrytý obranný komplex z dob korejské války. Nejprve vám doporučujeme vylézt se Sherman a jedním vojákem na kopec jižně od vaší počáteční pozice. Odtud máte krásný výhled na les, ze kterého na vás budou vybíhat stále nové a nové vlny protivníků. Až odstřelovačkou postříláte vojáky v malé jednopatrové budově, můžete nechat dvojici na kopci bez dozoru. Se dvěma zbývajícími členy týmu se vypravte směrem na východ, kde najdete schodiště vedoucí mezi skály.

Po schodišti se prostřílejte až ke skupince několika domků, u kterých jsou umístěny 2 těžké kulomety. Postupujte velmi opatrně a kulomety vyřaďte několika granáty. Po vyčištění dvou předsunutých domků můžete doběhnout až k malému skladišti paliva, jehož zničení je vaším prvním primárním cílem. Stačí jeden granát a skladiště je zničené. Pokud chcete, můžete postupovat dál směrem na

jih. Pokud ale není jedním z vojáků ve východní skupince Bradley, tak můžete klidně zůstat tam, kde jste.

Vaším druhým primárním úkolem je označit nepřátelskou komunikační anténu pro útok vrtulníků. K označení antény použijete laserový zaměřovač, který má u sebe Bradley. Ten se tedy musí dostat do nejjižnější části nepřátelské základny. Pokud je členem dvojice na kopci, tak se musíte lesem prostřílet až k průchodu, který vede do této části základny (najdete ho za řadou zákopů s těžkými kulomety, o jejichž obsluhu by se měla postarat Sherman). Vyběhněte na malé prostranství, ze kterého je anténa krásně vidět. Po jejím označení laserovým zaměřovačem se rychle stáhněte, protože ubikace na jižním konci základny jsou plné nepřátel.

Nyní se musíte vrátit do míst, kde celá mise začínala. Ze severu se totiž pokoušejí korejští teroristé útočit směrem na jih a vaším úkolem je útok odrazit. Doporučujeme vám celým týmem zaútočit na malý bunkr severovýchodně od vaší startovní pozice. Z malého bunkru se sice vyklube mnohapatrová stavba plná protivníků, ale stále jde o nejsnazší cestu na sever. Navíc v předposledním patře bunkru najdete hromadu plynových bomb plných sarinu. Na tuto hromadu umístěte sledovací zařízení a pokračujte ještě o patro víš. Jakmile se přiblížíte ke vchodu, hra vám nahlásí úspěšné odražení nepřátelského útoku.

Nyní jste kousek od modrého týmu, který se nemůže prostřílet ke svému vrtulníku. Úzkým kaňonem tedy doběhněte k přistávací ploše, která je obležená Korejci a postřílejte všechny protivníky. Pak postupujte směrem k malému domku, v jehož oknech vidíte členy modrého týmu. V přízemí je několik protivníků, se kterými si určitě snadno poradíte. V prvním patře pak rozstřílejte stůl, který blokuje schodiště. Nakonec si promluvte s jedním z členů modrého týmu a oba jeho členové se okamžitě rozeběhnou k vrtulníku. Až vrtulník odletí, dostanete nový úkol. Musíte osvobodit senátorovu dceru Alici.

Postupujte směrem na sever a po chvilce se probojujete do rozlehlé sítě podzemních chodeb. Naštěstí jde vlastně jen o jednu dlouhou chodbu se spoustou výklenků, takže zabloudit nemůžete. Prostřílejte se až k žebříku, který vede k hlavnímu bunkru. Až vylezete nahoru, tak se nezapomeňte krýt za sloupy, protože přímo na vchod do podzemí míří těžký kulomet. Až ho pomocí odstřelovačky nebo granátu umlčíte, můžete pokračovat směrem k hlavnímu vchodu do bunkru (kulomet před vchodem můžete obejít zprava). Několik vojáků umístěte před vstup do jeskyně východně od hlavního vchodu a alespoň se dvěma vojáky vejděte do bunkru.

V bunkru se prostřílejte až do místnosti, ve které drží teroristé senátorovu dceru. Osvoboďte ji a rychle s ní vyběhněte ven z bunkru. Dál pokračujte s celým týmem do zmiňované jeskyně mířící na východ. Po chvilce se dostanete do velké haly, ve které musíte hlavně co nejrychleji umlčet těžký kulomet. Pak zaujměte pozice po stranách chodby vedoucí dál do jeskyně a odrazte všechny nepřátelské protiútoky. Prostřílejte se celou jeskyní, která končí u přistávací plochy. Sherman by měla zastřelit kulometčíka v nepřátelském bunkru a zbytek týmu pak může krýt váš postup na přistávací plochu. Jakmile na ni dostanete celý tým i s Alicí, mise končí.

## 3. UKRAJINA

### 3.1 Chokehold

Na Ukrajině je vaším prvním cílem likvidace továrny, která produkuje velmi nebezpečný sarin. Před samotným útokem ale musíte nejprve vyčistit přistávací zónu, na kterou se valí jedna vlna nepřátel za druhou. Sherman nechte někde na střeše a se zbývajícími členy týmu se po obou stranách malého nádvoří přesuňte až ke vchodům do haly přímo naproti přistávací ploše. Až se dostanete do haly, tak zajistěte hlavně dveře v jihozápadním rohu haly, protože odtud bude přibíhat většina protivníků. Pokud máte vchody do haly pod kontrolou, můžete do ní přesunout i Sherman.

Z haly můžete postupovat severní nebo jižní chodbou do západní části budovy. V její severozápadní

části najdete uzavřenou místnost, do které se dostanete jedině tak, že na sklo umístíte nálož C4. Uvnitř pak použijte laptop ležící na stole. Po jeho použití získáte polovinu údajů, jejichž získání je jedním z vašich primárních úkolů. Vedle laptopu je na stěně tlačítko, kterým si aktivujete dveře vedoucí do hlavní haly ve středu továrny. Pokračujte do jihozápadní část budovy, kde najdete velkou řídicí místnost. Až postříláte všechny techniky, tak položte na označený kontrolní panel druhou nálož C4 a z bezpečné vzdálenost ji odpalte. Kontrolní panely jsou ale v továrně celkem 3, takže se ještě neradujte.

Do hlavní haly se můžete dostat hned 3 cestami. Dveře na ochoz v hale najdete vedle místnosti s laptopem. Další 2 cesty najdete na jižním a severním konci budovy. Doporučujeme vám použít nejméně 2 cesty, protože se tak váš tým může účinně navzájem krýt (na ochozu byste měli umístit Sherman). Až vyčistíte halu od nepřátel (budou vybíhat hlavně ze západního konce haly), tak vylezte na plošinu přímo uprostřed. Na ní totiž najdete druhý kontrolní panel, který musíte vyhodit do vzduchu pomocí C4.

Nyní můžete pokračovat jediným směrem. Dveřmi v jihovýchodním rohu haly proběhněte do jižní části továrny. Zaujměte pozice u první velké nádrže a s Connorsem doběhněte k bráně vedoucí do skladiště jižně od nádrží. Ve skladišti je totiž umístěn obrněný transportér, který byste měli raketometem co nejrychleji zničit. Pak můžete s většinou vojáků krýt vstup do skladiště, ze kterého se na vás pokusí zaútočit několik protivníků. Severně od nádrží pak můžete vyhodit do vzduchu rozvodný systém nádrží, jehož zničení je jedním z vašich primárních cílů.

Po zničení rozvodného systému se musíte jižním skladištěm prostřílet do jihozápadní části továrny. Zde je terén dost nepřehledný, takže musíte být velmi opatrní. Sherman umís-

těte na nějaké vyvýšené místo a nejméně se 2 členy týmu pokračujte směrem na západ, kde najdete nákladní vagón se zásilkou sarinu. Stejně jako v předchozí misi musíte na zásilku umístit sledovací zařízení. Tentokrát jde ale o sekundární úkol. Dál pokračujte směrem na severovýchod, kde najdete průchod vedoucí do západní části továrny. Zde najdete kromě dvou obrovských nádrží také třetí kontrolní panel. Až postříláte všechny protivníky, tak doběhněte do malé budovy západně od nádrží a zničte ho.

Pokračujte dál na sever, kde se dostanete do strojovny umístěné v severozápadním rohu továrny. Hodně protivníků do ní vběhne z východu a ze severu. Držte si pozice u vchodu a moc se nevytahujte. Teprve až když nepřátelé trochu vychladnou, můžete vyběhnout do severní části strojovny, kde můžete pomocí nálože C4 zničit generátor (jde o sekundární úkol). Nyní budete muset postupovat pro změnu na východ do severní části továrny. Doporučujeme vám umístit Sherman ještě s jedním vojákem na ochoz, na který se dostanete chodbou na severním konci strojovny.

V severní části továrny musíte zničit druhou část rozvodného systému, kterou najdete jižně od dvojice obrovských nádrží. Až odrazíte všechny nepřátelské pokusy o protiútok, měl by se jeden z členů vašeho týmu vypravit do malé budovy severně od nádrží. V jedné z místností uvnitř najdete druhý laptop, jehož použitím dokončíte další primární úkol. Nyní je na čase myslet na ústup. Stáhněte se opět do strojovny, kterou musíte proběhnout na malé nástupiště v severozápadním rohu továrny. Sherman nechte na ochozu nad nástupištěm, protože až seběhnete dolů, začnou na vás protivníci útočit ze všech stran. Až odrazíte všechny nepřátelské útoky, tak umístěte sledovací zařízení na druhou zásilku sarinu. Pak už jen čekejte na místě označeném dýmovnicí na transportní helikoptéru.

### 3.2 Insurrection

Ve druhé ukrajinské misi je vaším hlavním cílem doprovodit nákladák se sarinem na severní konec města. To je ale plné čečenských povstalců, takže půjde o velmi nepříjemný úkol. Však to poznáte hned na začátku. Nákladák je totiž zaparkovaný na jižním konci města a vy se k němu budete muset prostřílet přes náměstí plné protivníků. Několik vojáků umístěte u díry ve zdi, kterou můžete vylézt na náměstí. Connors by pak měl vylézt po několika bednách do trosek domu, kterým se dostanete do oken nad náměstím. Jeho hlavním cílem je zničit nepřátelský obrněný transportér, který stojí na jižním konci náměstí.

Po zničení transportéru můžete s Connorsem seskočit o patro níž, kde můžete z okna kropit protivníky pobíhající před domem. Sherman by se pak měla postarat o umlčení těžkého kulometu v domě západně od kašny. Až bude umlčený i kulomet, můžete začít s celým týmem postupovat přes náměstí směrem na jihozápad. Až celé náměstí vyčistíte, tak doběhněte pro plukovníka Orlova, kterého musíte dovést až k nákladáku. Pokud je náměstí opravdu vyčištěné, tak Orlov dojede s nákladákem až k barikádě, která stojí na severním konci náměstí.

Těchto barikád je ve městě plno a Orlov je dokáže zničit pomocí dělostřelecké podpory. Až bude barikáda zničená, tak začněte ulicí opatrně postupovat směrem na sever. Ulice se stočí na východ a vy se musíte probojovat až na roh, odkud může Sherman umlčet další těžký kulomet. Rozhodně ale nepostupujte zbrkle dál na sever, protože v ulici před vámi stojí tank. Connors by měl co nejrychleji doběhnout ke dveřím, které vedou do domu severně od domu s těžkým kulometem (běžet musíte hlavně kvůli tanku). V tomto domě najdete ve sklepě a v prvním patře několik ruských raketometů, které se vám budou hodit. V prvním patře pak můžete z nejzápadnějšího pokoje zničit tank, který vidíte přímo pod sebou.

Po umlčení tanku vám doporučujeme alespoň s jedním vojákem zaběhnout do domu, před kterým tank stál. Několika přízemními místnostmi se totiž můžete prostřílet až do nejsevernější místnosti, ve které je umístěn kulomet ovládající další úsek ulice. Díky tomuto kulometu a Connorsovi v protějším domě byste měli poměrně snadno ovládnout část města až k druhé barikádě. Jakmile nebude před barikádou žádný živý protivník, Orlov dojede se svým nákladákem automaticky až před barikádu, kterou opět zničí dělostřelectvo.

Další úsek je sice krátký, ale rozhodně ne lehký. Je v podstatě celý tvořen jednou rovnou ulicí, která vede přímo směrem na sever. Protivníci zde mají spoustu možností ke krytí a navíc je na severním konci ulice umístěn těžký kulomet. Ten je tak daleko, že není v dohledu. Se Sherman tedy musíte popoběhnout tak blízko, abyste mohli zastřelit kulometčíka. Velmi důležitým bodem je také malý balkon na pravé straně ulice. Můžete na něj vyběhnout po krátkém schodišti a z balkonu pak seshora pokryjete zákop s těžkým kulometem.

Až opět vyčistíte úsek až po barikádu, rozhodně si uložte hru. Poslední úsek je totiž daleko nejtěžší a je pravděpodobné, že ho budete muset opakovat. Jakmile dělostřelectvo zničí poslední barikádu, tak umístěte svou jednotku do ulice mířící na západ. Kousek od vás je velké náměstí, které musíte vyčistit od nepřátel. Doporučujeme vám s Connorsem zaběhnout do domu, jehož dveře jsou umístěny hned za rohem vlevo. Chodbou se dostanete až do domu na jižním konci náměstí. Navíc je v jedné místnosti umístěn těžký kulomet a máte zde zásobu raket.

Rakety se vám budou rozhodně hodit. Na náměstí totiž přijede ze severu nepřátelský tank, který musíte pomocí několika dobře mířených raket zneškodnit (střílejte radši z okna bez těžkého kulometu, protože by vám ho mohl tank zničit). Po zničení tanku obsaďte těžký kulomet a začněte kropit náměstí. Další vojáky pošlete do domu na východním okraji náměstí. Odtud můžete vpadnout svým nepřátelům do boku. Nezapomeňte ale nechat nejméně jednoho člena týmu u nákladáku, protože by vám k němu mohl proklouznout nějaký záludný protivník.

Náměstí je bohužel velmi členité a není ho jednoduché vyčistit. Jádrem nepřátelského odporu je severozápadní roh náměstí, ve kterém se budou objevovat stále noví a noví protivníci. Doporučujeme vám pokrýt tento roh nejméně 2 členy týmu, protože byste zde mohli mít problémy. Connorse ale stále nechávejte v jižním domě, protože se vám tam bude hodit. Jakmile totiž vyčistíte náměstí a Orlov na něj dojede s nákladákem, začnou se na náměstí hrnout protivníci ze všech stran. Spousta jich vyběhne také z jihozápadního rohu náměstí, a pokud by tam nebyl Connors, mohli by vám

vpadnout do zad. Pokud odrazíte tento sebevražedný nepřátelský útok, stačí doběhnout s celým týmem k nákladáku.

### 3.3 Meltdown

Do ukrajinské jaderné elektrárny produkující plutonium pro teroristy se dostanete odpadní šachtou. Po žebříku na jejím konci vylezete do malého skladiště, které nebudete mít problém ovládnout. Při dalším postupu ale nebuďte zbrklí. Jednoho vojáka umístěte na ochoz, ze kterého vidíte na prostranství za skladištěm. Connors by pak měl opatrně vykouknout z hlavního vchodu. Jihovýchodně od něj totiž stojí obrněný transportér, který musí zničit pomocí svého raketometu. Jakmile je transportér zničený, můžete začít postupovat směrem na jihovýchod.

Sherman by se měla postarat o střelce na strážních věžích. Pak se může přesunout ke zničenému transportéru, od kterého má krásný výhled na prostranství východně od skladiště. Díky krytí Sherman by pro vás neměl být problém postupovat s několika vojáky podél skladiště na sever. Za skladištěm najdete vchod do malé haly, ze které se pokusí několik protivníků podniknout protiútok. Až všechny nepřátelské útoky odrazíte, můžete se halou prostřílet do chodby, která začíná v jejím severozápadním rohu.

Chodbou se prostříláte až do další haly, ve které si musíte dát pozor na těžký kulomet. Pokud opatrně vykouknete se Sherman, tak byste měli kulometčíka bez problémů zlikvidovat. Pak pro vás nebude problém halu vyčistit. Až vyčistíte další halu, tak svůj tým rozmístěte u velkých vrat v jihovýchodním rohu. Vyběhne z nich totiž spousta protivníků, které tak můžete jednoho po druhém postřílet. Až přestanou protivníci přibíhat, můžete s celým týmem pokračovat směrem na východ. Proběhněte kolem jádra a co nejrychleji doběhněte k řídicí místnosti.

Uvnitř použijte monitorovací panel, ze kterého zjistíte, že to s elektrárnou vůbec nevypadá dobře. V levém horním rohu obrazovky vidíte odpočet času, který zbývá do její exploze. Vaší jedinou šancí je doktor Franklin, který by mohl celý problém vyřešit. Postupujte tedy do skladiště východně od kontrolní místnosti. Rychle přeběhněte můstek nad halou a pak seběhněte po schodech do přízemí. Halou se pak postupně prostřílejte až do chodby, která vede k několika spojeným kancelářským místnostem.

Kancelářemi se musíte prostřílet až k východu, který vede k chladící věži v severovýchodní části elektrárny. Nevybíhejte ale zbrkle ven, protože tam na vás čeká nepřátelský obrněný transportér. Pokud už vám došly rakety, tak jich pár najdete v kanceláři v prvním patře. Z této kanceláře je také poměrně slušný výhled, takže v ní můžete u okna umístit Sherman. Po zničení transportéru vyčistěte co nejrychleji prostranství od všech protivníků (zkontrolujte také severní a jižní ochoz). Vrtulník s doktorem Franklinem přistane až ve chvíli, kdy nebude v celé severovýchodní části elektrárny ani jeden protivník.

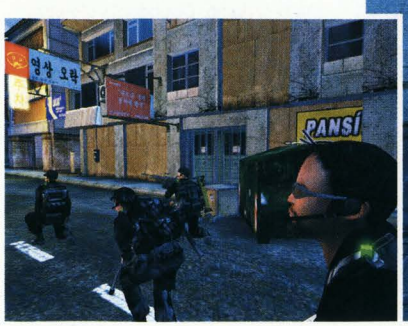
Nyní musíte doktora Franklina dostat do řídicí místnosti, kterou najdete u samotného reaktoru. Běžte

tedy směrem na jih od chladící věže a prostřílejte se do chodby, která vede do malé haly se žebříkem. Vylezte po něm nahoru a pokračujte do velké haly s turbínou. Zde to začne být docela nepříjemné. Hala je plná protivníků a ze západu se dovnitř pohrnou další. Nejprve vyčistěte ochoz a pak slezte po žebříku nebo po schodech dolů. Dál musíte pokračovat směrem na západ. Zde se dostanete do malé haly, do které proudí protivníci prakticky ze všech stran.

Myslete na čas a s celým týmem nepřestávejte postupovat. Z haly za turbínou pokračujte kousek na jih, kde se před vámi odkryje pohled na široké schodiště. Po něm vyběhněte do řídicí místnosti, kterou nebude těžké vyčistit. Horší je fakt, že jakmile místnost obsadíte, můžete se připravit na četné útoky nepřátel. Jednoho vojáka umístěte do chodby, kterou jste přišli, a další 2 umístěte ke dveřím, které vidíte jižně od hlavního kontrolního panelu. Sherman by pak měla pokrýt svou palbou halu s reaktorem.

Doktor Franklin se bude věnovat hlavnímu kontrolnímu panelu a vy se musíte starat o jeho bezpečí. Hlavní nápor povedou vaši protivníci směrem z haly s reaktorem. Kryjte tedy hlavně dveře vedoucí do této haly, a pokud doktor Franklin zemře, tak ho co nejrychleji oživte. Jakmile vám hra nahlásí vyřešení problému s reaktorem, měli byste začít myslet na ústup. Vaším cílem je prostranství, na kterém jste zničili první obrněný transportér (podívejte se na mapu). Naštěstí nemusíte znovu absolvovat celou trasu, protože do jihozápadního rohu elektrárny vede od řídicí místnosti zkratka.

S celým týmem pokračujte do haly s reaktorem. Na jeho druhou stranu se dostanete přes ochoz, který obklopuje reaktor. Dál je cesta poměrně jednoduchá (když přehlédneme ty davy protivníků). Několika chodbami a ochozy se dostanete až do míst, která důvěrně znáte. Jakmile se dostanete na prostranství sousedící s halou v jihozápadním rohu elektrárny, tak pokračujte přímo na jihozápad. Velká vrata vedoucí do haly s dopravníkovým pásem si totiž můžete otevřít tlačítkem na stěně. Halou plnou protivníků se prostřílejte až na malé prostranství před skladištěm, ve kterém to všechno začínalo. Zde musíte odrazit několik vln protivníků, kteří na vás zaútočí ze západu (směrem od hlavní vstupní brány, která byla původně zavřená). Po zabití posledního protivníka v této části elektrárny při-



stane na prostranství vrtulník, který vás dopraví domů.

## 4. LIBYE

### 4.1 Desert Fire

Děj hry se přesouvá do pouště. Nasedněte s celým týmem do ozbrojeného jeepu a dojeďte až k zatáčce, za kterou se vám otevře pohled na nepřátelskou základnu. Vysedněte a s celým týmem co nejrychleji pokračujte směrem na jih. Vyběhněte na skalní terasu nalevo od cesty a na její jižní okraj umístěte Sherman. Po cestě pod vámi pojede směrem na sever tank, který se vám pokouší dostat do zad. S Connorsem popoběhněte na okraj terasy a napalte tanku jednu raketu do jeho zádi. Pokud dobře mířite, stačí jeden zásah a tank to bude mít za sebou. Sherman nechte ještě s jedním vojákem na terase a se zbývající dvojicí vojáků se můžete vrátit pro své auto.

Dojeďte až k nepřátelské základně, kterou můžete díky kulometu a granátometu na autě v klidu vyčistit. Jakmile bude začátek základny vyčištěný (pozor si dávejte hlavně na těžký kulomet ve skále v západní části základny), tak můžete pomocí granátů zničit skladiště paliva a protiletadlový raketomet. Pak se vydejte nejméně se 2 vojáky do jeskyně v jihozápadním rohu základny a prostřílejte se až k hromadě beden s municí. Stejně jako skladiště paliva venku můžete munici zničit pomocí jediného granátu. Pak se vraťte ven a pomocí nálože C4 zničte zátaras, který blokuje cestu vedoucí směrem na východ.

Cestou se po chvilce dostanete k malému domku obklopenému plotem. Rozhodně zde nezůstávejte sedět s celým týmem v autě, protože se na scéně po chvilce objeví nepřátelský vrtulník. Doporučujeme vám s celým týmem zaběhnout za domek, kde se můžete velmi slušně bránit. Sherman a nejméně jeden další voják by pak měli po žebříku vylézt na střechu domku, protože je zde umístěn těžký kulomet, pomocí kterého přilétávající vrtulník snadno sestřelíte. Nezůstávejte ale na okraji střechy, protože se k domku od východu přiblíží nepřátelský tank.

Přepněte se na Connorse a počkejte na chvíli, kdy se budete moci dostat tanku do zad (pokud na vás tank nemůže, tak bude jezdit kolem plotu a vy se mu dříve nebo později do zad dostanete). Po zničení tanku využijte střechy domu, ze které můžete díky kulometu a odstřelovačce snadno odrazit všechny nepřátelské útoky vedené z východu. Až nepřátelské útoky polevují, tak vyhoďte do vzduchu sklad paliva, který je umístěn severně od domku. Tím totiž splníte první ze dvou sekundárních úkolů. Pak můžete pokračovat ve své cestě.

Až se prašná cesta stočí na jih, tak buďte připraveni na nepřátelské postavení, jehož součástí je také těžký kulomet. Až ho umlčíte (tradičně použijte odstřelovačku nebo granátomet), tak můžete pokračovat k zátarasu, který musí zničit Johnson pomocí C4. Cesta vedoucí do jihovýchodní části mapy je poměrně dlouhá a narazíte na ní na několik malých nepřátelských jednotek. Zpozornět byste měli až ve chvíli, kdy se přiblížíte k dalšímu velkému prostranství. Rozhodně na něj nevyjíždějte se svým autem. Místo toho se na prostranství vplížte s Connorsem, který může pomocí raketometu zničit nepřátelský vrtulník (pokud začnete před zničením vrtulníku střílet na pěchotu, tak vrtulník zaútočí a jeho zničení bude výrazně těžší).

Po zničení vrtulníku musíte vyčistit celé prostranství od nepřátel. Rozhodně umístěte Sherman na místo, za kterého má výhled na nepřátelský těžký kulomet v jihovýchodní části tábora. S dvojicí vojáků pak doběhněte ke vchodu do jeskyně v západní části tábora. Z jeskyně totiž vyběhne spousta protivníků, které můžete postřílet hned u vchodu. Zbývající člen týmu se může podél severního a východního okraje tábora prostřílet až ke stanům v jeho jihovýchodní části. Až přestanou nepřátelé útočit, tak zničte pomocí granátu druhý protiletadlový raketomet ze tří.

Dál musíte pokračovat do rozsáhlého podzemního komplexu, který začíná ve skále západně od tábora. Orientace není v podzemí zrovna nejlehčí a možných cest je hned několik, takže vám nemůžeme poradit na každé křižovatce. Prvním stěžejním bodem je velká jeskyně, ve které najdete schodiště vedoucí směrem na povrch. Doporučujeme vám nechat část týmu u paty schodiště a se zbylou částí se můžete vypravit na povrch. Nahoře se dostanete do starých ruin, které slouží teroristům jako skladiště. Musíte se probojovat do nejvýchodnější části ruin, kde najdete velitelskou jeskyni s několika psacími stoly. Na jednom z nich leží důležité dokumenty, jejichž nalezení je vaším primárním cílem.

Vraťte se zpět do podzemí a opět s celým týmem postupujte směrem do nejhlubší části jeskynního komplexu. Prostřílejte se až do části, ve které narazíte na několik vybetonovaných místností. V jedné z těchto místností najdete hromadu beden s municí, jejichž zničením splníte druhý sekundární úkol. Nyní můžete jeskyněmi pokračovat směrem na západ. Pokud se budete držet hlavní chodby (ta je rozhodně nejširší, takže si ji nemůžete splést), měli byste se dostat k východu bez zbytečného bloudění.

Před vámi je poslední část mise, která by už neměla být tak těžká. Co nejrychleji se prostřílejte k těžkému kulometu, kterým můžete kromě podpory svého týmu také zničit poslední protiletadlový raketomet. Po jeho zničení může Bradley pomocí svého laserového zaměřovače označit nepřátelský velitelský bunkr. Po jeho zničení se přepněte na Connorse, který by měl doběhnout na jižní konec skalní římsy. Z kaňonu pod vámi totiž vyjede tank, který můžete zničit jedinou raketou zaměřenou na zadní část tanku. Nyní máte poslední úkol. Musíte vyčistit prostranství, na kterém by vás měla vyzvednout transportní helikoptéra. Doporučujeme vám zůstat u těžkého kulometu, pomocí kterého můžete odrazit všechny nepřátelské útoky vedené hlavně z jihu. Až bude prostranství čisté, doběhněte s celým týmem na místo označené dýmovnicí.

## 5. FILIPÍNY

### 5.1 Reunion

Na Filipínách začínáte stylově. Nejprve totiž musíte vyčistit pláž, na které jste se vylodili. Doporučujeme vám držet se u skály vpravo, protože tak můžete vpadnout svým protivníkům do boku. Nepřestávejte ale sledovat nepřátelský bunkr, ve kterém jsou umístěny 2 těžké kulomety. Jakmile se o ně postaráte, měl by být váš úspěch jen otázkou času. Po odražení všech nepřátelských protiútoků doběhněte do bunkru, ve kterém najdete tlačítko pro otevírání hlavní

brány. Dál pokračujte po cestě vedoucí směrem na východ.

Cesta vás po chvilce dovede do nepřátelského tábora, ve kterém byste se měli nejprve postarat o protivníky na strážních věžích (pokud odbočíte z cesty směrem dál na východ, tak se do tábora dostanete z boku). Po umlčení odstřelovačů můžete zaujmout kruhovou obranu, protože přijde několik tradičních protiútoků (dávejte si pozor hlavně na východní část tábora). Až nepřátelské útoky skončí, můžete postupovat dál směrem na sever. Klikatým kaňonem plným nepřátelských hlídek se po chvilce prostříláte až do malého lesa v severovýchodní části mapy.

V lese byste díky termálnímu vidění neměli mít s protivníky problémy. Pokuste se tým rozdělit a napadnout nepřátele ze dvou stran. Díky tomu se jim dostanete do boku a snadno je mezi stromy vymanévrujete. Od lesa pokračujte směrem na západ. Na dalším větším prostranství narazíte na malý domek, ze kterého vyběhne několik protivníků. Nechte většinu týmu venku a uvnitř postřílejte pár opozdilců. Pak můžete pokračovat dál směrem na severozápad.

Cesta vás po chvilce dovede na další prostranství. Hned jak se terén kolem vás otevře, pokračujte k domku vlevo. V první fázi si kryjte hlavně jeho vchod, protože z domku vyběhne spousta protivníků. Pak nechte většinu týmu venku (hlavně najděte pěkný výhled pro Sherman) a sami vejděte do domku. Doběhněte k žebříku, po kterém musíte vylézt do prvního patra. Zde najdete agenta Connorse, který vám v průběhu rozhovoru předá svou přístupovou kartu (nezapomeňte ji sebrat). Po rozhovoru se vraťte ven a pomocí laserového zaměřovače označte anténu na střeše domku.

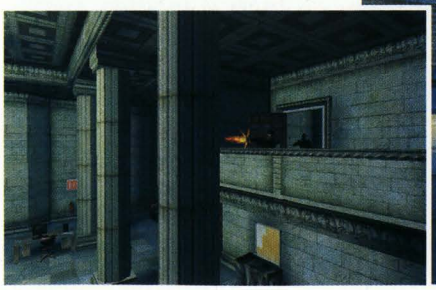
Dál pokračujte směrem na jih. Krátkým kaňonem proběhnete k velkému domu s terasou, kolem kterého je rozmístěna početná nepřátelská jednotka. Prostřílejte se až k hlavnímu vchodu, před kterým byste měli nechat část týmu. Zbývající členové (jeden z nich musí mít u sebe kartu od Connorse) můžou pokračovat do domu. V přízemí najdete vchod vedoucí do podzemí. Až slezete dolů, tak se porozhlédněte po dveřích, které si otevřete pomocí přístupové karty. Dostáváte se do mozkového centra teroristů, ve kterém leží na jednom ze stolů notebook s důležitou databází. Až si ji stáhnete, tak pokračujte do místnosti s hlavním serverem, který musíte vyhodit do vzduchu pomocí nálože C4.

Nyní jste splnili všechny své hlavní úkoly na ostrově a zbývá vám už jen cesta na pláž, na které vás vyzvedne dopravní vrtulník. Jednou z několika možných cest se prostřílejte do lesa, který najdete jižně od domu s terasou. Lesem se prostřílejte co nejrychleji a pokračujte na pláž. Zde postřílejte několik zmatených protivníků a pak pokračujte na západní konec pláže. Zde totiž budou z jeskyně vybíhat protivníci, kteří se pokoušejí o poslední zoufalý útok. Až přestanou protivníci útočit, můžete s celým týmem doběhnout na místo označené dýmovnicí.

### 5.2 Escape and Evade

Hlavou filipínských teroristů je bývalý člen německé speciální jednotky. Při akci, která by měla vést k jeho zatčení, ale bohužel nejde vše podle původního plánu. Vaše pozice je prozrazena a váš tým musí začít bojovat o život. Nejprve odrazte všechny nepřátelské útoky a pak se prostřílejte na ulici. Je na vás, jestli dolů slezete po lešení, nebo jestli seběhnete po schodech. Výsledek je stejný, protože ulice je plná nepřátel. Vaším cílem je hotel, který vidíte hned přes ulici. Doporučujeme vám vejít dovnitř zadním vchodem, který najdete na jižním konci hotelu.

Prostřílejte se až do jídelny, kde budete muset odrazit několik nepřátelských protiútoků. Až snaha vašich protivníků ochladne, můžete podél atria postupovat dál na sever.



V hlavní části budovy se pak prostřílejte až do nejvyššího patra, kde má Strachen své apartmá. Bohužel před vámi stačí uprchnout na střechu, na kterou se vy dostanete až po chvilce (dveře vedoucí na terasu nejdou nějakou dobu otevřít). Na střeše už najdete jen pár protivníků, které byste měli snadno postřílet. Až se vám to povede, tak seberte přístupovou kartu, která leží v kufříku uprostřed střechy.

Nyní musíte seběhnout zpět k atriu v přízemí. Na konci chodby vedoucí kolem atria najdete zamčené dveře, které si můžete otevřít pomocí přístupové karty ze střechy. Po krátkém schodišti se dostanete do podzemní garáže, kterou se musíte prostřílet ven na ulici. Zde začněte pomalu a opatrně postupovat směrem na sever. Bohužel vás čekají hodně nepříjemné situace, protože mezi protivníky se objeví teroristé vyzbrojení raketomety. Hlavně kvůli nim byste měli svůj tým rozdělit, protože jedna dobře mířená raketa může zabít klidně i celý tým najednou.

Až se dostanete na křižovatku ve tvaru T, tak zpozorněte. V ulici vlevo je umístěno auto s raketometem. Použijte Sherman, která má šanci zastřelit raketometčíka dřív, než stačí vystřelit. V ulici vpravo je pak raketometčík umístěn na balkonu jednoho z domů. Také při dalším postupu narazíte na několik pevně umístěných raketometčíků, jejichž pozice byste si měli rozhodně zapamatovat. Pozor si dávejte hlavně na 2 další auta s raketomety, která na vás čekají v severovýchodní části města.

Pokud budete postupovat směrem na severozápad, tak si můžete cestu na staveniště (na něm by vás měl vyzvednout transportní vrtulník) zkrátit tím, že proběhnete jedním z domů (jde o dům severně od prvního auta s raketometem). Díky proběhnutí domu se vyhnete poměrně dost nepříjemnému úseku ulice. Jakmile se přiblížíte ke staveništi, tak dostanete poslední úkol, kterým je vyčištění prostoru staveniště od všech protivníků. Doporučujeme vám na staveništi nejprve odrazit všechny nepřátelské útoky. Pak proběhněte všechny přilehlé domy, a jakmile uslyšíte zvuk přistávajícího vrtulníku, stačí doběhnout na místo označené dýmovnicí.

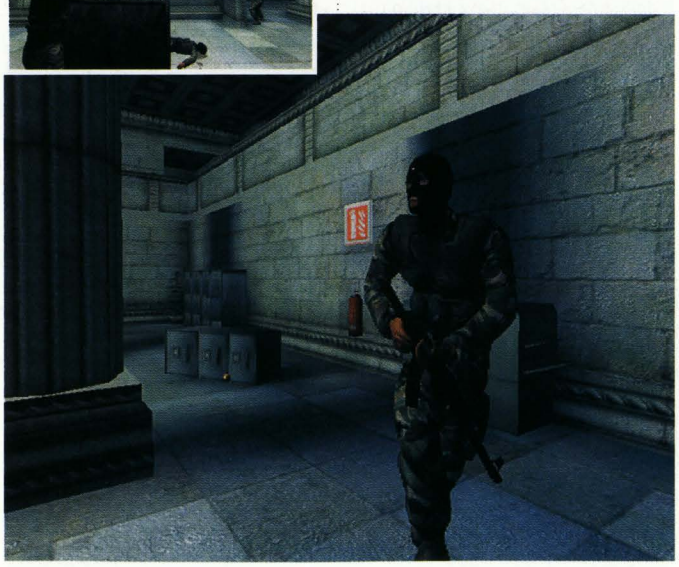
### 5.3 Showdown

Začínáte v boční uličce a před sebou vidíte početnou jednotku nepřátel, kteří se přesouvají do svých pozic. Nenapadejte je a v klidu si počkejte, až se všechno kolem uklidní. Pak potichu přeběhněte ulici a zaběhněte do domu přímo naproti uličce, ve které jste začínali. Domem se prostřílejte do další zadní uličky, ze které vidíte nepřátelský obrněný transportér stojící na ulici. Zničte ho jedinou raketou a pak může Sherman postřílet protivníky v oknech. Teprve až když bude cesta volná, můžete pokračovat směrem na sever.

Několika uličkami musíte proběhnout až k domu v severovýchodním rohu mapy. Cestou si dávejte pozor hlavně na protivníky v oknech

domů. Můžete je snadno přehlédnout (protivníci v oknech nejsou hloupí a často se skrčí, takže nejsou téměř vidět), a pokud si byť jen jednoho z nich nevšimnete, může vás nepříjemně pocuchat. Doporučujeme vám používat termální vidění, protože díky tomu máte větší šanci zahlédnout protivníky v oknech včas. Až dorazíte ke zmiňovanému domu v severovýchodním rohu, tak se připravte na zdlouhavou přestřelku. Z domu vám totiž v ústrety vyběhne několik skupinek protivníků.

Až nepřátelská aktivita před domem utichne, proběhněte až do velké vstupní haly, kterou najdete v jihovýchodním rohu domu. Doporučujeme vám vstoupit do haly severní chodbou, která vede na ochoz nad halou. Z něj máte totiž skvělý přehled a můžete se krýt za zábradlím. Až halu vyčistíte, vyběhněte zadním východem na ulici. Dávejte si ale pozor na obrněný transportér stojící jihovýchodně od domu. Naštěstí stačí jediná raketa a má to za



sebou. Následně vyčistěte okna v ulici pomocí odstřelovačky a pak začněte postupovat směrem na jih.

Do ulice před vámi budou protivníci nabíhat z východu a z jihu. Rozhodně si najděte pozice alespoň s částečným krytím, protože vaši protivníci už nejsou žádná ořezávátka. Až přestanou protivníci na ulici vybíhat, tak pokračujte do velkého domu směrem na jih. Doporučujeme vám co nejrychleji vyběhnout po schodech do nejvyššího přístupného patra, kde musíte u balkonu odrazit několik nepřátelských útoků. Pak by měla Sherman z balkonu zastřelit odstřelovače na domech vpravo a vlevo. Bohužel budou na jejich místa přibíhat stále noví střelci, takže to působí dost nekonečně. Pokud se ale nezbavíte všech odstřelovačů, budete to mít hodně těžké.

Z balkonu vede natažený kabel k nedalekému malému domku. Sklouzněte se po něm a pak se podél severní stěny velké vily prostřílejte až na její druhou stranu, kde najdete zadní vchod. Uvnitř vily se vinným sklepem prostřílejte do kartotéky, za kterou se dostanete do jedné z chodeb. Vila působí tak trochu jako bludiště, ale cestu do velké vstupní haly se schodištěm určitě nakonec najdete (počítejte s tím, že na vás v každé chodbě čeká alespoň jeden protivník). V hale chvilku odrážejte útoky protivníků a pak uslyšíte sérii několika výbuchů. To střílí Kerber do vstupních dveří, které po chvilce zničí.

Vaším dalším úkolem je zastřelit Kerbera, který vede jednotku elitních bojovníků. Jsou rozmístěni jižně od vily a poměrně slušně se kryjí. Doporučujeme vám použít Sherman, která by měla svou odstřelovačkou řady protivníků pěkně pročistit. Jakmile bude jižně od vily klid a hra vám nahlásí Kerberovu smrt, můžete začít postupovat směrem ke garáži, ve které drží protivníci rukojmí. Při útoku na garáž si dávejte velký pozor na to, na koho střílíte. Až zneškodníte všechny ozbrojené protivníky, můžete zatknout Strachena a osvobodit rukojmí. Na závěr stačí popoběhnout k místu označenému dýmovnicí.

## 6. KAŠMÍR

### 6.1 Pressure Drop

Předposlední mise začíná dost prekérní situací. Jedna část vašeho týmu se totiž kvůli sestřelu jejich vrtulníku dostala do obležení nepřátel. Jones a Sherman se krčí v malém domku a všude kolem nich je spousta protivníků. A aby toho nebylo málo, kousek od domku stojí tank, který nemáte čím zničit. Navíc se nemůžete přesunout za domek nebo do jeho prvního patra, protože jste pod palbou minometů. Vzhledem k tomu, že budete muset postupovat s druhou dvojicí, musíte Jonese a Sherman umístit tak, aby se byli schopni sami ubránit. Doporučujeme vám dát Sherman do ruky samopal a posunout ji do jihovýchodního rohu domku. Jonese pak umístěte pod schodiště, protože tak bude mít krytá nejen záda, ale také pravý bok.

Nyní se musíte přepnout na dvojici Bradley-Connors, která se musí co nejrychleji dostat k obležené dvojici. Nebude to ale jednoduché. Začněte jako Connors a držte se skály vpravo. Podél ní doběhněte až k cestě, která vede směrem na sever. Jakmile se ale přiblížíte k cestě, objeví se na ní tank. Naštěstí se můžete skrčit za terénní vlnou, přes kterou vás tank nevidí. Jakmile vám pak tank nastaví svou záď, můžete ho zničit jedinou raketou. Po zničení tanku můžete vyčistit okolí cesty (pokud Bradley použije stejný obchvat jako Connors, tak se nemusíte bát těžkého kulometu před domkem u cesty). Než se ale vypravíte na sever, musíte zaběhnout do domku u cesty. Najdete v něm totiž několik nálož C4, které budete potřebovat.

Nyní se můžete po cestě prostřílet až do řídkého lesa, který je umístěn téměř ve středu mapy. Cestou si dávejte pozor hlavně v místě, kde stojí na skále protivník s granátometem. Pokud ho nedostanete včas, může zabít vaši záchrannou dvojici, bez které jste nahraní. V lese si pak dávejte pozor nejen na těžký kulomet ve skalním výklenku na východě, ale také na dalšího protivníka s granátometem. Vyběhne z východního konce lesa a my vám doporučujeme postupovat lesem jen s jedním členem týmu. Další by ho měl krýt z větší vzdálenosti, protože pokud vojáka s granátometem nedostanete dost rychle, přežije jeho útok alespoň jeden voják, který může toho druhého vyléčit.

Až bude les vyčištěný, postupujte cestou směrem na východ. Po chvilce se dostanete k obklíčené dvojici, kterou osvobodíte zničením tanku (naštěstí k němu přiběhnete zezadu, takže to nebude nic těžkého). Jakmile bude před domkem klid, můžete s Jonesem a pak se Sherman proběhnout nepříjemnou minometnou palbou. Po spojení týmu pokračujte do úzkého kaňonu na severním konci údolí. Předejte Jonesovi nálože C4, díky kterým může odpálit zátaras. Pak pokračujte až k nepřátelskému ležení, které byste měli bez problémů vyčistit (postupujte podél skály, abyste se nedostali do palby těžkých kulometů).

Až vyčistíte domek za ležením (uvnitř najdete spoustu munice), zničte pomocí granátu první protiletadlové dělo. Dál pokračujte do jeskyně, kterou najdete severozápadně od děla. Jeskyní se dostanete na začátek provazového mostu, na který nesmíte rozhodně zbrkle vyběhnout. Napravo od mostu totiž stojí malý bunkr, ve kterém na vás čeká protivník s granátometem. Sherman by měla opatrně vykouknout a protivníka zlikvidovat. Přeběhněte most a pokračujte až na skalní terasu, ze které máte krásný výhled na nepřátelské ležení s druhým protiletadlovým kanónem. Rozhodně nechte na

terase Sherman, která by měla krásného výhledu náležitě využít.

Se zbytkem týmu se můžete zatím prostřílet nepřátelským bunkrem až dolů do prostoru ležení. Zde můžete využít jeden z nepřátelských těžkých kulometů k odražení několika protiútoků. Až útoky protivníků utichnou, zničte druhé protiletadlové dělo a v okolních bunkrech si doplňte munici. Pak pokračujte směrem na východ. Po chvilce se dostanete do kaňonu pod provazovým mostem. Zde svůj postup zpomalte, protože před vámi stojí tank. Naštěstí stačí vykouknout a poslat mu 2 rakety do boku (pokud se vám nedaří tank zničit, můžete se s Connoresm vrátit na můstek a zničit ho seshora). Prostřílejte se až k dalšímu dřevěnému domku, u kterého byste měli svůj tým rozdělit.

Západně od vás je vstup do hlavního bunkru. Prostranství před ním je ale přecpané protivníky. 2 vojáky pošlete po cestě směrem na sever a jednoho vojáka pak pošlete do kaňonu, který vede přímo na západ. Se Sherman popoběhněte kousek na sever a po chvilce narazíte na jeskyni, která vede také směrem na západ. Na konci jeskyně najdete skalní terasu, ze které máte krásný výhled na hlavní bránu bunkru. Počkejte si, až Apache zničí jeden z nepřátelských tanků. Pak musí Connors zničit ten druhý. Po zničení tanku se přepněte na Sherman, která musí postupně postřílet všechny odstřelovače na bunkrech po stranách brány. Zároveň se musí věnovat také kulometčíkům v bunkrech.

Až se přestanou v bunkrech objevovat noví protivníci, tak můžete s trojicí vojáků vyběhnout na prostranství. Z něj pokračujte do úzkého kaňonu na severu a prostřílejte se až do malého postranního bunkru. Z něj se prostřílejte dlouhou chodbou až na můstek nad hlavní bránou. Prostřílejte se do jižního bunkru, ve kterém musí Jones pomocí C4 zničit první stroj ovládající bránu. Connors a Bradley by se pak měli usadit dole v bunkru a Jones může vylézt ven a v severním bunkru pak vyhodí do vzduchu druhý stroj.

Po zničení druhého stroje se brána otevře a vy musíte odrazit nepřátelský protiútok. Connors musí co nejrychleji zničit nepřátelský tank a vy pak můžete v klidu postřílet všechny pěšáky. Až nepřátelské útoky ochladnou, začněte postupovat dovnitř a prostřílejte se do druhé velké haly. Zde rozmístěte svůj tým a nejméně se 2 vojáky běžte do malého severního bunkru. V něm použijte kontrolní panel ovládající vnitřní bránu a pak vyčistěte halu od všech nepřátel. Až vám hra nahlásí splnění úkolu, doběhněte s celým týmem na nákladní výtah západně od druhé haly.

### 6.2 Playing for Keeps

V poslední úrovni musíte začít tím, že v malém skladišti odrazíte téměř nekončící útoky nepřátel, kteří přijdou z chodby mířící na sever. Po rychlém vyčištění skladiště byste měli všechny své vojáky umístit u ústí chodby. Naštěstí je ve skladišti poměrně slušná zásoba munice, takže by vám neměly dojít náboje. Pokračujte směrem na sever a na jižním konci velké haly se rozhodně přepněte na Sherman. Na protější straně haly se totiž budou objevovat stále noví kulometčíci, které jinak než odstřelovačkou nedostanete. Až se kulometčíci přestanou obnovovat, tak může Jones pomocí C4 vyhodit do vzduchu dveře v západní stěně.

Dírou ve zdi proběhněte do malé místnosti, ze které se musíte po schodišti prostřílet až na ochoz nad halou. Na druhé straně ochozu najdete řídicí místnost, ve které si musíte tlačítkem na zdi odemknout dveře v hale. Pak s celým týmem doběhněte k těmto dveřím a krátkou chodbou pokračujte do velké haly s raketou. Zde na vás budou protivníci útočit ze dvou stran. Nejnebezpečnější je chodba v jihovýchodním rohu haly. Tu by měla krýt většina vašich vojáků. Nejméně jeden člen týmu by pak měl vyčistit malou místnost v severozápadním rohu haly. Z ní by vám totiž do zad nabíhali stále noví protivníci.

Až bude hala vyčištěná, tak si v okolních místnostech doplňte munici a pokračujte směrem na jihovýchod. Prostřílejte se malým skladištěm a v další chodbě můžete po schodišti vlevo vyběhnout na ochoz nad velkou jižní halou. Pokud byste do haly vběhli hlavní chodbou, tak si dávejte pozor na granátomet nalevo od vchodu. Do další haly směrem na východ vám doporučujeme vběhnout zároveň na úrovni prvního patra a přízemí. Na ochozu by měla logicky zůstat hlavně Sherman, která může umlčet těžké kulomety. Až bude i tato hala vyčištěná, můžete začít postupovat spletí chodeb směrem na sever.

Doporučujeme vám udržovat tým rozdělený na 2 dvojice. Jedna se bude držet západních chodeb a ta druhá východních. Malou halou s generátorem se prostřílejte do další velké haly, ve které se východní dvojice dostane na ochoz nad východním východem z haly. Jde o takticky velmi výhodnou pozici, ze které můžete odrazit většinu nepřátelských protiútoků. Po vyčištění této haly by dál na sever měla východní cestou pokračovat Sherman. Dostane se tak totiž do ventilační šachty nad hlavní halou s několika hlavicemi. Zbytek týmu zaútočí na halu z jihozápadu.

Až jako obvykle odrazíte všechny nepřátelské útoky, můžete deaktivovat 2 označené hlavice. Pak umístěte většinu týmu na západní konec haly a jeden voják se může vydat severovýchodní nebo severozápadní chodbou do prostoru raketových sil. Zde musíte najít cestu ke zbývajícím 2 označeným hlavicím. Po jejich deaktivaci se vraťte do hlavní haly, ze které musíte s celým týmem pokračovat přímo na západ. Prostřílejte se do hlavní kontrolní místnosti, kterou byste měli velmi rychle vyčistit.

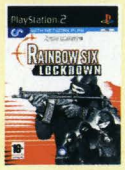
Mandel je bohužel v záložní kontrolní místnosti, ze které vypustil poslední raketu na Pákistán. A vy musíte samozřejmě v daném časovém limitu raketu zastavit. Vaší jedinou možností je probojovat se včas do záložní kontrolní místnosti v severozápadní části základny. Z hlavní kontrolní místnosti pokračujte směrem na východ a pak na sever. Spletí chodeb se prostřílejte až na terasu, na kterou by měl nejprve vyběhnout samotný Connors. Ten totiž může jako jediný několika raketami sestřelit vrtulník pilotovaný Mandelem.

Tým nechte v chodbě a s raketometem na rameni sledujte jihovýchodní roh prostranství před vámi. Vyjede z něj totiž tank, který musíte co nejrychleji zničit. Pak nechte na terasu vyběhnout Sherman, která udělá na prostranství pořádek díky své odstřelovačce. Zbytek týmu může vyběhnout na ochoz, který obklopuje přistávací plochu. V jižní skalní stěně vidíte vchod, který vás dovede až do záložní kontrolní místnosti. Prostřílejte se k označenému kontrolnímu panelu, jehož použitím končí celá hra.

**Jakub Holý**

# Rainbow Six: Lockdown

INFO



■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 16
■ **VÝROBCE:** Ubisoft ■ **RECENZE:** PLAY 12

Další díl nekonečné série taktických akcí. Žádné překvapení, znovu solidní zábava na dlouhé zimní večery.

**Nevíte co dál?** Poradíme!
Tohle je opravdu macek!

## 1. OPERATION: DEADLINE

### 1.1 Garáž

Vaším prvním úkolem je prostřílet se garážemi až k východu v nejnižším patře. Nejprve postřílejte skupinku před vjezdem a po cestě do patra L4 seberete první kufřík (v každé úrovni jich je celkem 5 a jejich sbírání je nepovinné). Patrem L4 se prostřílejte až na jeho druhou stranu, kde si můžete vybrat, jak budete postupovat dál. Buď postupujte dál garáží, nebo projděte krátkou chodbou na schodiště (pokud seběhnete do patra L3 po schodech, vpadnete protivníkům do zad).

Až všechny postřílíte, běžte směrem do patra L2. Cesta je sice uzavřená, ale před vraty leží na zemi druhý kufřík. Vraťte se do L3 a doběhněte na druhý konec patra. Zde pokračujte únikovými dveřmi na druhé schodiště, po kterém můžete seběhnout až do nejnižšího patra L1. V chodbě vedoucí zpět do garáží aktivujte noční vidění. V přízemí je totiž tma. Jako obvykle postřílejte skupinku protivníků, která na vás vyběhne směrem od východu z garáží. Až všechny postřílíte, vyběhněte označeným východem z garáží.

### 1.2 Náměstí

Ve druhé části mise je vaším jediným úkolem vyčistit malé náměstí od protivníků. Opatrně vykoukněte zpoza rohu, protože uprostřed náměstí stojí malá skupinka protivníků. Pokud necháte svůj tým za sebou, můžete protivníky překvapit granátem. Následně zbytek skupinky postřílejte a počkejte, až na náměstí vyběhnou další protivníci. Nenechte je rozkoukat a rovnou je střílejte.

Až přestanou z postranních uliček vybíhat noví protivníci, zneškodněte protivníka na střeše vlevo a dalšího v okně poničeného domu vpravo. Nyní můžete sebrat kufřík, který najdete v uličce nalevo od vaší počáteční pozice. Po sebrání kufříku pokračujte do protějšího rohu náměstí, kde se v úzké uličce u branky z pletiva setkáte s poslední skupinku nepřátel. Po jejich likvidaci rozstřílejte zámek branky a doběhněte k označenému konci druhé části.

### 1.3 Banka

Ve třetí části musíte nejprve vyčistit první ulici. Pak doběhněte k otevřeným dveřím na protější straně ulice a poničeným domem můžete proběhnout do ulice s bankou. Jakmile se přiblížíte ke dveřím vedoucím na ulici, hra vás upozorní na 2 protivníky s raketomety. Rozhodně je musíte co nejrychleji zastřelit, protože jsou velmi nebezpeční. Po jejich likvidaci můžete vyběhnout na ulici, kterou by neměl být problém vyčistit. Pak běžte ke dveřím nalevo od banky a v krátké zavalené chodbě najdete čtvrtý kufřík.

Nyní můžete pokračovat do banky. Prostřílejte se do její hlavní haly, ve které si musíte dávat pozor na protivníky kryjící se za pulty pokladen. V chodbě za halou pokračujte doprava a prostřílejte se na schodiště, po kterém se dostanete až na ochoz nad halou. Na ochoz můžete vběhnout buď otevřenými dveřmi, nebo můžete ty vzdálenější vyhodit do vzduchu (tím protivníky překvapíte a můžete je postřílet, než se vzpamatují). Až ochoz vyčistíte, prohledejte všechny malé kanceláře. V jedné z nich je totiž ukryt poslední kufřík. Po dalším schodišti seběhněte ke vchodu do prostoru trezoru. V něm postřílejte všechny zbývající protivníky a osvoboďte prezidenta banky.

## 2. OPERATION: BACKLASH

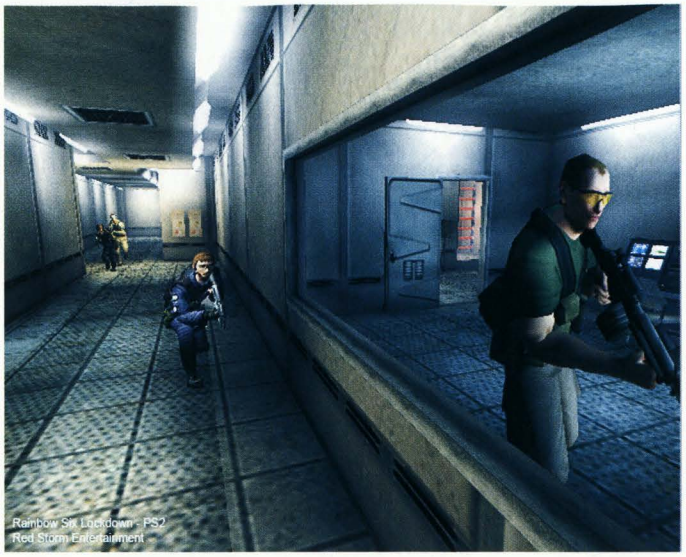
### 2.1 Weber

Druhou misi začínáte jako odstřelovač. Tyto speciální odstřelovačské části mise jsou dost specifické, protože v nich zaujmete pevně danou pozici a jen čekáte, kde se objeví nepřátelé. Řadoví protivníci jsou sice také důležití, ale vaším hlavním úkolem je co nejrychleji likvidovat protivníky označené červenou šipkou.

Ti jsou totiž velkým nebezpečím pro tým, a pokud necháte některého z nich vystřelit, tak to většinou skončí smrtí jednoho člena týmu. Pokud včas zastřelíte všechny tyto důležité protivníky, můžete si oddechnout.

### 2.2 Policejní stanice

Teroristé ze skupiny GTF obsadili místní policejní stanici. Co nejrychleji doběhněte do hlavní vstupní haly, ve které musíte pomoct sku-




## OVLADÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** míření
**Křížek »** interakce s okolím/příkaz k přesunu na označené místo
**Kolečko »** hlasové rozkazy
**Čtvereček »** nabíjení
**Trojúhelník »** příkaz k následování nebo držení pozice/aktivace zadaného rozkazu
**R1 »** střelba
**R2 »** přepínání zbraní
**R3 »** zoom
**L1 »** použití aktivního předmětu
**L2 »** výběr aktivního předmětu
**L3 »** změna postoje
**Šipky do stran »** vyklonění do strany
**Šipka nahoru »** otevření dveří
**Šipka dolů »** zavření dveří
**SELECT »** přepínání módů vidění
**START »** pauza

pince policistů s odražením nepřátelského útoku. Až postřílíte všechny protivníky u dveří vpravo, tak k nim pomalu dojděte. Až zneškodníte protivníka na chodbě, vejděte do rohové místnosti vlevo. Uvnitř totiž najdete první kufřík. Dál pokračujte do prvního patra, kde byste měli po otevření dveří zaujmout obranné pozice. Z kartotéky vlevo na vás totiž po chvilce vyběhne několik protivníků, na které byste měli být připraveni.

Pokračujte do zbrojnice plné protivníků. Až ji vyčistíte, pokračujte do dveří v levém zadním rohu. Vedou totiž na krátkou chodbu, ve které najdete druhý kufřík. Pokračujte na chodbu s řadou oken. V chodbě si dávejte pozor na protivníky, kteří jsou umístěni na protější střeše. Kryjte se za sloupky mezi okny a jednoho po druhém je postřílejte. Pak pokračujte do označených dveří na konci chodby.

Před vámi je několik malých kanceláří. Postupujte směrem doprava a postupně se prostřílejte až na malý dvorek, ze kterého se dostanete zamčenými dveřmi do poslední části policejní stanice. Dejte si pozor na skupinku protivníků na chodbě za vstupní místností. Až se přiblížíte ke dveřím, za kterými vidíte konec úrovně, pokračujte na konec chodby. Zde totiž najdete třetí kufřík. Pak se vraťte ke dveřím, za kterými najdete označenou výtahovou šachtu.

### 2.3 Vězení

Ve vězení zastřelte nejdřív protivníka ve vrátnici a pak použijte klávesnici počítače, který vám otevře dveře vedoucí do vstupní chodby. Prostřílejte se až ke vstupu na schodiště, po kterém musíte pokračovat do vyššího patra. Váš další postup bude rutinní až ke vstupu do velké haly. Před ní vás hra upozorní na rozmístění několika protivníků. Rozhodně do haly jen nakoukněte a všechny protivníky postřílejte ze dveří. Až bude hala vyčištěná, prohledejte cely. V jedné z nich najdete čtvrtý kufřík.

Pokračujte do místnosti pro návštěvy. V ní najdete nad schodištěm místnost s hlavním počítačem, ve které si použitím klávesnice otevřete dveře vedoucí ven z vězení. Až vyběhnete do úzké uličky, tak se připravte na zběsilou přestřelku. Po ní najděte žebřík, po kterém slezete do uličky se zadním vchodem restaurace. Restaurací se pak prostřílejte až do skladiště za kuchyní (nebezpečná je hlavně jídelna a kuchyň). V mrazáku v pravé části kuchyně najdete poslední kufřík. Pak se uličkou za restaurací prostřílejte ke vchodu do sousední budovy. Až vtrhnete dovnitř, tak si dávejte pozor, abyste nezastřelili rukojmí nad schodištěm.

## 3. OPERATION: DRAGON HAMMER

### 3.1 Parlament 1

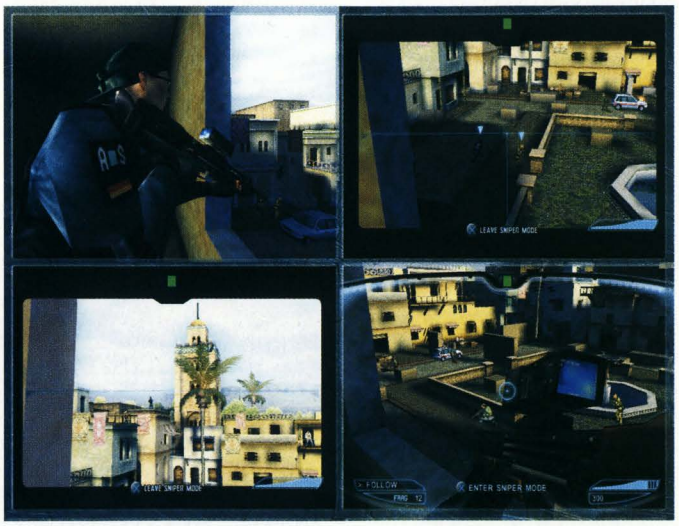
Aktivujte noční vidění a připravte se na skupinku protivníků, která vás čeká ve vstupní hale. Ta je docela rozsáhlá a členitá, tak ji pořádně prohledejte. Hlavně nepřehlédněte první kufřík, který najdete za levým schodištěm. Pokračujte do pravého křídla, kde se zasedací místností a místností s kopírkou dostanete až do kanceláře, ve které leží na zemi druhý kufřík. Dál pokračujte do spojovací chodby, ze které vedou dveře do několika kanceláří. Kromě hlídkujících protivníků si dávejte pozor také na bezpečnostní kamery. Jakmile je zahlédnete, vydejte příkaz k jejich vyřazení.

Vaším cílem je průchod s detektorem kovů. Zastřelte protivníka ve vrátnici a pak použijte počítač, kterým detektor kovů deaktivujete. V chodbě za detektorem pokračujte doprava a postřílejte skupinku protivníků v místnosti s hlavním počítačem. Pak použijte jeho kontrolní konzoli a doběhněte k nedalekým označeným dveřím.

### 3.2 Parlament 2

Po schodišti vyběhněte do nejvyššího patra, kde se musíte dlouhou chodbou prostřílet až do místnosti pro údržbu. Po jejím vyčištění přikažte McAllenovi, aby deaktivoval bombu umístěnou u jednoho z podpěrných sloupů. Pak pokračujte do haly s velkým schodištěm. Po jejím rychlém vyčistění se připravte na protiútok několika protivníků, kteří do haly seběhnou po schodišti naproti vchodu. Až jejich útok odrazíte, seběhněte po schodišti dolů a seberte třetí kufřík.

Dál pokračujte do vyššího patra. Prostřílejte se k detektoru kovů, který musíte deaktivovat podobně jako ten v první části mise. Dál pokračujte do knihovny, do které by



měla po schodech vlevo seběhnout dvojice protivníků. Až vyběhnete po schodech do chodby nad knihovnou, tak buďte připravení na protivníky, kteří na vás zaútočí z obou konců chodby. Nyní vás čeká nepříjemná část mise.

Před osvobozením rukojmích musíte vyčistit ochoz nad zasedacím sálem. Doporučujeme vám oběhnout ho celý nejméně jednou dokola. Z ochozu můžete také postřílet několik protivníků dole v sále (při střelbě si dávejte pozor na rukojmí). U jednoho ze schodišť vedoucích dolů do sálu pak seberte čtvrtý kufřík.

Jakmile seběhnete dolů do sálu, zastřelte dvojici protivníků s raketomety, kteří stojí na ochozu (rozhodně byste je měli zastřelit rovnou ze schodiště). Také buďte připraveni na protivníky, kteří se vám pokusí po schodišti vedoucím na ochoz vpadnout do zad. Pokud chcete získat pátý kufřík, nepostupujte rovnou do středu sálu, ale za dveřmi v levém zadním rohu sálu seběhněte po schodišti pro kufřík. Teprve po jeho sebrání doběhněte k označenému místu uprostřed sálu.

# 4. OPERATION: RICOCHET

### 4.1 Nádvoří

Jako Weber budete muset nejprve vyčistit nádvoří od protivníků, což by nemělo být nic těžkého (pozor na chlapíka s raketometem, který se objeví v protějším rohu nádvoří). Až bude na nádvoří vysazen váš tým, bude to horší. Pozor si dávejte hlavně ve chvíli, kdy někdo z týmu vykřikne „Sniper". To totiž znamená, že se někde na střeše objevil nebezpečný odstřelovač (pokud je mimo váš výhled, tak se musíte o kousek přesunout). Jinak jde o odstřelovačskou klasiku.

### 4.2 Východní křídlo

Nejdřív aktivujte noční vidění a pak se připravte na divokou přestřelku ve velké knihovně. Ta je bohužel plná převrácených stolů, takže se v ní nemůžete volně pohybovat. Doporučujeme vám zůstat nejprve s celým týmem u vchodu. Až postřílíte první vlnu protivníků, vyběhněte po schodišti vlevo na ochoz a začněte po něm postupovat na druhou stranu. Až po vyčištění knihovny začněte hledat kufřík, který najdete v jedné z rohových místností na ochozu. Pak se vraťte dolů a pokračujte v cestě do dalšího velkého sálu.

Až se místnostmi za sálem prostřílíte do druhé části sálu oddělené lešením, pokračujte ke dveřím vedoucím do sklepa. Zde vás čeká přestřelka v malém a dost nepřehledném skladišti. Na jeho druhé straně najdete mezi regály druhý kufřík. Pokračujte do prvního sálu s generátory. Několika dalšími sály se pak musíte prostřílet až ke kontrolnímu panelu, kterým vypnete přívod proudu.

### 4.3 Západní křídlo

Vyběhněte po schodech do haly s několika protivníky. Prostřílejte se do chodby, ze které vedou dvoje dveře do velkého přednáškového sálu. Až postřílíte protivníky v jeho horní části (pokuste se postupovat podél stěny a vpadnout jim do boku), zaběhněte za plentu v dolní části sálu. Je za ní totiž schovaný třetí kufřík. Chodbou nad sálem se prostřílejte až do další velké knihovny. Ta je opět plná zpřeházeného nábytku a z druhé strany do ní navíc stále proudí protivníci. Doporučujeme vám nechat tým u levých dveří a sami pak můžete pravými dveřmi vpadnout protivníkům do boku.

Až bude knihovna vyčištěná, tak vyběhněte po schodech na ochoz, na kterém najdete nad vchodem čtvrtý kufřík. V chodbě za knihovnou najdete 2 malé přednáškové sály. V tom pravém je za skříňkou u katedry schován poslední kufřík. Po jeho sebrání pokračujte do prostoru jídelny a společenské místnosti. Zde si dávejte pozor, aby vás nepřátelé neobešli (bude rozumné tým opět rozdělit). Za jídelnou běžte do první učebny vlevo. Zadními dveřmi pak pokračujte do druhé učebny, ve které musíte likvidací teroristů osvobodit rukojmí.

# 5. OPERATION: CHIMERA

### 5.1 Skladiště

Několika krátkými chodbami doběhněte až ke vchodu do malého skladiště. Opatrně postupujte k vratům skladiště, protože parkoviště za nimi je plné protivníků. Rozhodně ze skladiště nevybíhejte, dokud bude zvenku přicházet střelba. Po vyčištění parkoviště běžte za kontejnery vpravo a seberte první kufřík. Pak pokračujte do dalšího skladiště plného protivníků. Prostřílejte se až k zadnímu východu a připravte se na čištění dalšího parkoviště se skupinkou protivníků. Až je postřílíte, pokračujte směrem do označené ulice.

Ulice vás dovede až k zadním vratům malé továrny. Halou s několika nádržemi se prostřílejte až na dvůr, přes který se musíte prostřílet do další haly s nádržemi. Ta už je o něco větší než ta první a je v ní hlavně více protivníků. Až ji vyčistíte, pokračujte po schodech do vyššího patra. Na chodbě postupujte nejprve směrem doleva, protože na konci chodby najdete druhý kufřík. Pak doběhněte na druhý konec chodby, kde najdete dveře vedoucí do malé kanceláře. Až dveře otevřete, tak se připravte na opravdu početnou skupinku protivníků. Navíc můžete čekat útok zezadu. V chodbě se totiž objeví několik nových protivníků.

V kanceláři použijte laptop ležící na stole. Tím totiž deaktivujete bezpečnostní systém. Dveřmi vedle laptopu pokračujte k žebříku, po kte-

rém vylezete na ochoz nad druhou halou s nádržemi. Při postupu po ochozu si dávejte pozor na nové protivníky, kteří se objevili dole v hale. Až se jich zbavíte, prostřílejte se na konec dlouhé chodby, která končí označenou ventilační šachtou.

### 5.2 Továrna

Vyběhněte na ochoz, na kterém si musíte dávat pozor na protivníky v místnosti vlevo (dávejte si pozor hlavně u nejbližšího okna, kterým byste měli vidět většinu protivníků). Až bude místnost vyčištěná, pokračujte ke dveřím na konci ochozu. Následující chodbou proběhněte do haly, ve které si musíte dát po likvidaci několika protivníků pozor na nepřátelský protiútok. Pak pokračujte po ochozu za halou až do místnosti se žebříkem.

Pod žebříkem na vás čeká skupinka protivníků, které bohužel seshora nevidíte. Zkuste pod žebřík naházet pár granátů, které by měly protivníky zahnat. Pak dolů pošlete svůj tým, který se můžete pokusit krýt střelbou (protivníci často doběhnou až pod žebřík). Až slezete za svým týmem, můžete společně seběhnout do nejnižšího patra, ve kterém musíte najít nákladní výtah. Vylezte nad něj a pak slezte po dalším žebříku za něj. Dostáváte se do sklepa, který musíte nejprve vyčistit. Pak se porozhlédněte po malé místnosti kousek od začátku sklepa. Uvnitř je totiž schovaný třetí kufřík. Nakonec doběhněte do označeného rohu sklepa.

### 5.3 Podzemní základna

Základna je tvořena šílenou spletí chodeb, ve které se budete muset zorientovat. Nejprve vám doporučujeme na všech křižovatkách zatáčet doleva. Díky tomu se dostanete do široké chodby, kterou se můžete prostřílet ke dvojici malých skladišť. V tom vzdálenějším najdete čtvrtý kufřík. Pak můžete začít hledat označené dveře. Hra vás díky nim postupně navede až do dlouhé chodby, která vede do prostoru střelnice. Až postřílíte všechny cvičící teroristy, zaběhněte do malého skladiště munice vpravo. Uvnitř najdete pátý kufřík. Nyní už se jen musíte prostřílet k východu z velké jeskyně, ve které jsou postaveny kulisy nějaké budovy (před vstupem do místnosti zde využívejte oslepující granáty).

## 6. OPERATION: BLOODLINE

### 6.1 Nemocnice 1

Začínáte v dlouhé chodbě, kterou se musíte prostřílet až ke schodišti. Při sestupu do nižšího patra buďte obezřetní, protože pod schodištěm vlevo je na stěně umístěna bezpečnostní kamera. Svůj tým nechte na schodišti a sami opatrně doběhněte pod kameru (přeběhněte k protější stěně a dostaňte se co nejrychleji do slepého úhlu kamery). Jakmile jste přímo pod kamerou, můžete ji deaktivovat. Dveřmi pod kamerou se pak dostanete do pokoje, ve kterém najdete první kufřík. Pokračujte dál a prostřílejte se až na lůžkové oddělení, za kterým vidíte velkou přijímací halu.

Hala je plná protivníků a noví do ní budou přibíhat z několika přilehlých chodeb. Do haly vedou z vaší strany 2 vchody. Jeden přes velký pokoj s několika lůžky a druhý z chodby. Doporučujeme vám rozdělit tým. Své muže nechte například v pokoji s výhledem na halu a sami to oběhněte chodbou. Při útoku ze dvou stran budete mnohem efektivnější. Až bude hala vyčištěná, běžte do chodby za ní. V otevřené kanceláři zde najdete druhý kufřík.

Z haly pokračujte označenými dveřmi do chodby, na jejímž konci najdete schodiště. V nižším patře musíte proběhnout několika propojenými pokoji a chodbami. Nakonec se dostanete až do chodby s bezpečnostní kamerou. Svůj tým nechte opodál a opět se sami pusťte do jejího deaktivování. Až bude kamera vypnutá, můžete sebrat třetí kufřík, který najdete ve výklenku kousek od ní. Nakonec se dostanete až do velké čekárny, ve které vás čeká další větší přestřelka. Po jejím úspěšném absolvování seběhněte po schodišti za čekárnou do nejnižšího patra.

### 6.2 Nemocnice 2

Seběhněte ještě o patro níž a v malé hale pod schodištěm si aktivujte noční vidění. Před vámi je nemocniční zahrada, která je pod palbou 2 raketometčíků. Doporučujeme vám

**Synchronizované útoky**

**Velmi důležitou pokročilou technikou boje jsou synchronizované útoky. Do většiny velkých místností s početnějšími skupinkami nepřátel vedou 2 vchody. Doveďte svůj tým k jednomu z nich a dejte jim příkaz, jakým způsobem mají do místnosti vtrhnout. Sami pak doběhněte ke druhému vchodu, a jakmile jste připraveni vejít dovnitř, vydejte rozkaz k vyčištění místnosti. Sami pak můžete při útoku napadnout protivníky z boku, nebo dokonce zezadu. Tato technika je velmi efektivní, protože tak můžete místnost vyčistit mnohem rychleji a s menším rizikem zranění.**

vyslat tým do zahrady (v ní totiž můžou manévrovat). Rozhodně se nezastavujte ve dveřích, protože raketometčíci jsou umístěni hned v protější budově. Až budou oba protivníci mrtví, pokračujte do restaurace v protější budově. Doporučujeme vám použít vchod vpravo, protože za ním máte víc možností, jak se krýt před protivníky v restauraci.

Až restauraci vyčistíte, zaběhněte do její malé kuchyně, ve které najdete čtvrtý kufřík. Dál pokračujte označenou chodbou, která vás dovede až ke schodišti do sklepa. Zde si dávejte pozor hlavně v prádelně, která je dost nepřehledná. Na chodbě za prádelnou nejprve postřílejte protivníky v otevřené kanceláři vpravo. Uvnitř pak najdete poslední kufřík. Pokračujte do protějších dveří, které vedou do márnice. Uvnitř si dávejte při čištění místnosti pozor na rukojmí, které máte zachránit.

## 7. OPERATION: BONE YARD

### 7.1 Skladiště

Vaším prvním úkolem bude vyčistit skladiště, které teroristům slouží jako úkryt. Naštěstí není moc rozsáhlé, takže to bude otázkou okamžiku. Po žebříku v zadní místnosti pokračujte do sklepa, ze kterého se dostanete po točitém schodišti do pařížských katakomb. Hned za první malou mohylou z koster najdete první kufřík. Pak se spletí chodeb prostřílejte až k označené místnosti. Na jejím druhém konci najdete chodbu vedoucí do další části katakomb.

### 7.2 Katakomby

V katakombách vás čeká nepříjemná přestřelka odehrávající se ve velké jeskyni. Naštěstí je zde poměrně dost míst, na kterých se můžete před nepřátelskou střelbou účinně krýt. Díky opatrnému postupu byste se měli dostat až do malé obytné místnosti, ve které najdete za jednou palandou druhý kufřík. Pokračujte do malé strojovny, ze které se dírou ve zdi dostanete do staré zavřené stanice metra. Hned v první chodbě si ale dejte pozor na protivníky z krátké animace.

Stanice metra je dost rozlehlá a členitá. Doporučujeme vám vejít do její hlavní haly malou místností, ve které se můžete krýt ve dvou oknech. Z nich můžete stanici poměrně bez problémů vyčistit. Pak pokra-

čujte směrem ke dvojici propojených vagónů v pravé části stanice. Za druhým vagónem pokračujte po nástupišti doprava a seběhněte na koleje. Mezi vagóny totiž najdete třetí kufřík. Pak po obvodu stanice proběhněte mezi sutinami až do označené chodby.

### 7.3 Metro

Kruhovou chodbou se prostřílejte do malého skladiště. Dveřmi ve výklenku vpravo pak pokračujte do další haly. Pokračujte až ke schodišti, které vás dovede do velké strojovny. Hned nad schodištěm vlevo zde najdete čtvrtý kufřík. Po jeho sebrání se pokuste okny vpravo postřílet co nejvíce protivníků. Pak pokračujte dál a z ochozu postřílejte všechny protivníky v dolní části strojovny (pokud s nimi máte problémy, tak jim dolů naházejte pár granátů). Až vám hra nahlásí vyčištění strojovny, můžete označenými dveřmi pokračovat do další stanice metra.

Hala metra je opravdu rozlehlá a protivníci se zde docela šikovně kryjí. Rozhodně vám doporučujeme obejít celou halu. Až bude vyčištěná, vejděte do místnosti, kterou najdete pod schodištěm naproti vchodu. Pod schodištěm totiž leží poslední kufřík. Ze stanice pokračujte označenou chodbou do vstupní haly, ve které na vás na ochozu nad vámi čeká několik záludných protivníků a šéf celé francouzské buňky. Až všechny postřílíte, splníte svůj hlavní úkol.

## 8. OPERATION: BREAKPOINT

### 8.1 Parkoviště

Vstup do komplexu několika skladišť brání poměrně početná nepřátelská jednotka, se kterou budete muset týmu Rainbow Six pomoct jako odstřelovač. Stejně jako v předchozím případě se připravte na to, že se budete muset občas lehce posunout (ani z pozice uprostřed okna nemáte plný výhled). Červeně označení protivníci tentokrát půjdou hlavně po vás, takže tým by měl přestřelku přečkat bez větších problémů.

### 8.2 Skladiště

V prvním skladišti stačí postřílet malou skupinku protivníků (pokuste se je překvapit nepřipravené). Pak vyběhněte zadním východem ven a zastřelte protivníka na ochozu před druhým skladištěm. Dovnitř vám doporučujeme vtrhnout zároveň dveřmi na úrovni země a také po ochozu. Z něj totiž můžete svůj útočící tým velmi efektivně podporovat. Až bude skladiště vyčištěné, seberte první kufřík, který leží v rohu za stojícím nákladákem.

Pokračujte do třetího skladiště, kterým byste měli postupovat s maximální opatrností. Narazíte zde totiž na opravdu elitní protivníky, kteří jsou poschováváni snad za každým kontejnerem (a pamatujte si, že vám stačí jediný zásah z brokovnice). Nejrozumnější bude počkat v přední části skladiště na to, až se na vás pokusí protivníci zaútočit. Po vyčištění skladiště můžete pokračovat opět ven. Zde nejprve seberte druhý kufřík ležící u brány vpravo a teprve pak pokračujte do čtvrtého skladiště. Opět postupujte s maximální opatrností a až po zabití posledního protivníka doběhněte k označeným vratům.

### 8.3 Přístav

Doběhněte až ke skladištní budově, která je právě přestavována na kanceláře. Uvnitř vás čeká spousta malých místností, které jsou doslova přecpané protivníky. Opět si musíte dávat pozor na každém kroku, protože prakticky v každé místnosti a za každým rohem na vás někdo čeká. Prostřílejte se až na schodiště, nad kterým vás čeká zběsilá přestřelka. Do velké haly plné stavebního materiálu totiž budou přibíhat stále noví protivníci.

Do haly vběhněte až ve chvíli, kdy se opravdu hodně dlouho nikdo neukáže. Při postupu halou si dávejte pozor na několik protivníků v protější budově vlevo. V jedné ze zadních místností haly pak najdete třetí kufřík. Po schodech seběhněte k zadnímu východu z budovy. Nyní se musíte několika uličkami a další budovou prostřílet až na molo, které je plné otevřených kontejnerů.

Nejprve vyčistěte první část mola a teprve pak se porozhlédněte po čtvrtém kufříku, který leží v jednom z otevřených kontejnerů zhruba uprostřed mola. Po jeho sebrání pokračujte do druhé části mola, kde bude vše mnohem těžší. Hned na začátku budete muset odrazit početnou jednotku nepřátel. Pak se držte pokud možno vlevo (musíte proběhnout otevřeným kontejnerem) a mezi dvěma kontejnery najdete na zemi poslední kufřík. Pak co nejrychleji doběhněte na konec mola, kde bojuje malá jednotka policistů s početnou skupinkou teroristů. Vaším úkolem je odrazit nepřátelský útok a zařídit, aby alespoň jeden člen zmiňované jednotky přežil.

## 9. OPERATION: LEVIATHAN

### 9.1 Vrtulník

Opět začínáte jako Weber. Tentokrát budete po celou dobu ve vrtulníku a díky bouřce se bude hýbat i trajekt, který je vaším cílem. Navíc v první části mise budete muset postřílet protivníky, kteří se kryjí za rukojmími. A aby toho nebylo málo, všichni budou střílet jen po vás. Bohužel si tedy musíte dávat pozor i na řadové protivníky a musíte se jich zbavit co nejrychleji. Po vysazení týmu už sice nebudete jediným cílem, ale vaše situace nebude o moc lepší. Rozhodně šetřete dechem,

protože ten budete potřebovat pro střelbu na obzvlášť nebezpečné protivníky.

### 9.2 Trajekt 1

Začínáte v chodbičce za kapitánským můstkem. Rozdělte tým a na můstek zaútočte oběma vchody najednou. Až můstek vyčistíte, kapitán vám sdělí, že bomba je ve strojovně. Vyběhněte na vnější palubu a seběhněte ke dveřím, které vedou do hlavní nástavby. Seběhněte až na ochoz pod kapitánským můstkem a vejděte do hlavní haly, která je doslova přecpaná protivníky. Kryjte se za gauči a odrazte všechny nepřátelské protiútoky. Pak pomalu postupujte směrem k zádi, a až se dostanete na pravobok, doběhněte za řadu zavřených krámků. V malém výklenku zde najdete první kufřík.

Pokračujte do velkého obchodu, ve kterém se budete muset poměrně dlouho bránit nepřátelským útokům, které budou přicházet z obou stran. Až je všechny odrazíte, pokračujte směrem na záď a prostřílejte se až ke schodišti, po kterém se dostanete na nižší palubu. Zde musíte nejprve vyčistit velkou halu pro pasažéry. Pak pokračujte do chodbičky za barem a za barovým pultem najdete druhý kufřík. Chodbičkou za barem se dostanete až na otevřenou palubu. Zde se musíte prostřílet ke schodišti, po kterém seběhnete na palubu pro auta. Až postřílíte všechny protivníky, zaběhněte do označených dveří.

### 9.3 Trajekt 2

Postřílejte protivníky schované mezi auty a na příď postupujte podél levoboku. Za zaparkovaným autem zde totiž najdete třetí kufřík. Až se přiblížíte k přídi, buďte připraveni na nepřátelský protiútok. Po jeho odražení seběhněte do podpalubí a dílnami postupujte pro změnu na záď. Až se prostřílíte do strojovny, vyčistěte ji a pak zneškodněte časovanou bombu, kterou najdete ve výklenku na levoboku. Osvobozený strojník vám bohužel sdělí, že v nákladovém prostoru je další bomba.

Na zneškodnění druhé bomby máte jen 5 minut. Neváhejte a doběhněte ke schůdkům na pravoboku. Cestou dolů nepřehlédněte čtvrtý kufřík, který leží v mezipatře. Pokračujte do nákladového prostoru, který je samozřejmě zamořen protivníky. Prostřílejte se až do spojovací chodbičky ve středu lodi, kterou se dostanete do druhé části nákladového prostoru. Zde pošlete svůj tým čistit místnost a sami se na pravoboku porozhlédněte po zastrčeném posledním kufříku. Nakonec zneškodněte bombu, kterou najdete pod přídí.

## 10. OPERATION: LOWLIFE

### 10.1 Ulice 1

Agent KGB, který vám měl poskytnout informace o teroristech, vás samozřejmě prodal. Vaším hlavním úkolem je dohnat ho a zlikvidovat. Vyběhněte z malé kanceláře a v místnosti nad schodištěm vpravo najdete první kufřík. Pokračujte na ochoz nad garáží, ve které na vás čeká skupinka teroristů. Garáž pěkně vyčistěte a pak seběhněte po schodech zpět dolů. Prostřílejte se až na ulici, která vás nakonec dovede do další malé dílny. Několika jejími místnostmi se prostřílejte do další ulice, ve které na vás čekají protivníci nejen v ulici, ale také na okolních střechách.

Prostřílejte se až do úzké uličky, kterou se dostanete až na dvorek pavlačového domu. Opatrně nakoukněte do dvorku a postřílejte protivníky na pavlači. Až bude dvorek čistý, zaběhněte za kontejner, za kterým najdete druhý kufřík. Pak proběhněte domem až do nočního klubu, ve kterém na vás směrem od vchodu zaútočí pár protivníků. Cestou ven nepřehlédněte třetí kufřík, který stojí v pokladně. Sousedním domem se dostanete až na střechu, ze které musíte po dvou žebřících slézt až k označeným vratům.

### 10.2 Ulice 2

Několika skladišti se musíte prostřílet až do velké haly zakryté tržnice. Při jejím čištění si dávejte pozor na trhovce, protože v průběhu mise nesmíte zastřelit žádné civilisty. Až bude tržnice vystřílená, zaběhněte do krátké chodby na jejím konci vpravo. Na konci chodby najdete čtvrtý kufřík. Pokračujte dál a vyběhněte na ulici. Až se prostřílíte dalším domem, tak se dostanete do ulice plné aut a lidí. Opět si dávejte velký pozor, abyste náhodou nezastřelili někoho nevinného.

Až postřílíte všechny teroristy, pokračujte do slepé uličky plné kontejnerů, mezi kterými najdete poslední kufřík. Pak pokračujte do domu na konci uličky a proběhněte na poslední ulici. Doběhněte až k dodávce, u které konečně doženete pronásledovaného agenta. Až ulici vyčistíte, tak vám agent předá pár zajímavých informací. Následně ho musíte ochránit před davem teroristů, kteří se k vám přiřítí stejnou uličkou, kterou jste sami před chvilkou přiběhli.

## 11. OPERATION: SANDSTORM

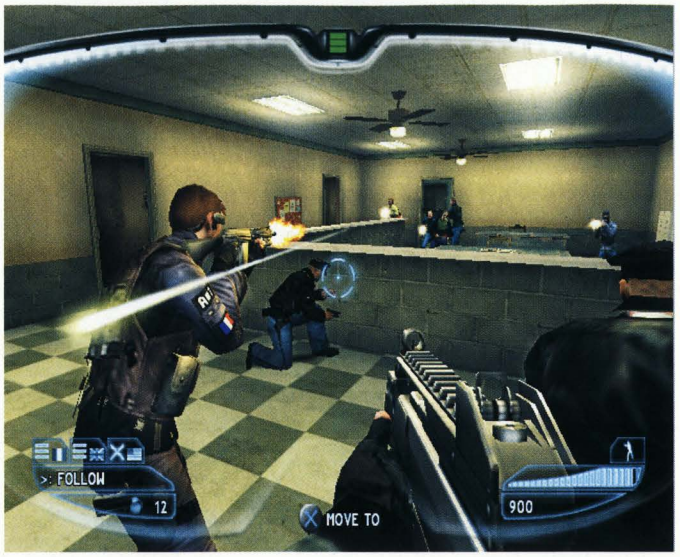
### 11.1 Městečko 1

Chodbou se prostřílejte až do místnosti, ve které musíte použít notebook ležící na malé bedně. Po jeho použití můžete pokračovat v cestě domem. Po chvilce se dostanete na pavlač plnou teroristů. Postupujte velmi opatrně, protože zde narazíte na pár protivníků s raketomety. Asi nejnebezpečnější je ten, který na vás čeká pod schodištěm vedoucím o patro níž. Až seběhnete na nižší pavlač, doběhněte až k úplně poslední dveřím, za kterými najdete v pokoji první kufřík. Pak se vraťte k označeným dveřím, které vás navedou na cestu směrem na ulici.

Po ulici se dostanete až na první tržiště. Zde narazíte hlavně na trhovce, ale pozor na teroristu, který se mezi ně vmísí. Pokračujte na druhé tržiště, kde už to budete mít o něco těžší. Nejprve postřílejte protivníky na okolních terasách. Pak se připravte na útok skupinky protivníků, kteří přiběhnout směrem zleva. Až je postřílíte, tak najděte výklenek s druhým kufříkem. Ulicí za tržištěm pokračujte až do místa, ve kterém uvidíte krátkou animaci se zničením vašeho auta. Co nejrychleji se zbavte raketometčíka v okně, který ho zničil. Pak se prostřílejte na označený konec slepé uličky vpravo.

### 11.2 Městečko 2

Začátek druhé části je opravdu hodně drsný. Až vyběhnete ven na rozlehlé náměstí, vše vypadá klidně a nevinně. Pokud chcete, můžete seběhnout schody a u stolku vlevo najdete třetí kufřík. Pak ale začne jít do tuhého. Na všech okolních balkonech a střechách se začnou objevovat protivníci (a někteří z nich s raketomety). Najděte si co nejbezpečnější skrýš a odrážejte jejich útoky tak dlouho, dokud v krátké animaci nevyběhne z jednoho domu




trojice protivníků. Zastřelte je a vběhněte do domu.

Před vámi je řada malých místností, které jsou doslova přeplněné protivníky. Prostřílejte se až do chodby s označenými dveřmi. Ještě jimi ale neprocházejte a běžte do pokoje vpravo. Na jeho terase totiž najdete čtvrtý kufřík. Pak pokračujte vyznačeným směrem, který vás dovede do spleti uliček. Zabloudit byste neměli, takže stačí přežít. Až seběhnete poslední schodiště kousek před označeným koncem mise, tak zaběhněte do škvíry pod schodištěm vlevo. Leží tam poslední kufřík. Pak můžete v klidu doběhnout na konec uličky.

### 11.3 Náměstí

Tentokrát vás čeká odstřelovačská část mise netradičně na závěr. A mohlo by vám to hodně zkomplikovat vaši situaci. Pokud jste totiž přišli během mise o pár členů týmu, čeká vás hotové peklo. Protivníci budou vybíhat ze všech stran, a pokud chcete pokrýt celé náměstíčko, musíte se poměrně často přesouvat. Pokud máte problémy, doporučujeme vám metodu SAVE a LOAD.

## 12. OPERATION: ARCHER

### 12.1 Vesnice

Vesnice v poušti je velmi klidným místem. Samozřejmě zde narazíte na protivníky, ale je jich poměrně málo. Křivolakými uličkami se probojujte až k barikádě, kterou tvoří auto zasypané sutinami. Vejděte do domu vpravo a vyběhněte až do nejvyššího patra, kde najdete v nenápadném výklenku první kufřík. Vraťte se na ulici a pokračujte do protějšího domu. Vyběhněte do prvního patra a přes širokou terasu pokračujte dál. Před vámi je spleť malých místností a chodeb, které vás nakonec dovedou do domu na druhé straně ulice. Až se opět vynoříte venku, tak buďte připraveni na bezpečnostní kameru, která hlídá zapadlou uličku.

Pokračujte až na dvorek plný beden, ze kterého musíte pokračovat do další označené ulice. Ulicí se můžete prostřílet až ke známému závalu s autem. Nepřehlédněte jednu z bočních uliček vpravo, na jejímž konci najdete druhý kufřík. Pak do domu u závalu. Na velkém dvorku vás čeká hodně divoká přestřelka. V domě před vámi je totiž vchod do podzemního komplexu, který slouží jako sklad zbraní. Až se prostříláte do domu, tak si dávejte pozor na nepřátelské protiútoky. V jedné ze zadních chodeb je také umístěna bezpečnostní kamera. Než doběhnete k označenému vchodu do podzemí, prohledejte všechny místnosti, v jedné z nich totiž najdete třetí kufřík.

### 12.2 Jeskyně

Jeskynní systém pod vesnicí je poměrně rozlehlý a plný záludností. Hned na začátku bychom vás měli upozornit na fakt, že zde nesmíte používat výbušniny. Exploze granátu by totiž mohla způsobit zhroucení stropu. Cesta je naštěstí jednoduchá. Prostřílejte se až k vodopádu, před kterým najdete na malém skalním výčnělku čtvrtý kufřík. Z této pozice také můžete velmi efektivně postřílet protivníky na protějším břehu. Zbytek podzemní části mise je o opatrném postupu, protože protivníci na vás budou s oblibou číhat v temných výklencích. Vaším cílem je označený zadní východ z podzemního labyrintu.

### 12.3 Základna

V poslední části mise bude vaším úkolem najít a zachránit Webera. Před vámi je malá skupinka domků a spousta protivníků, kteří na vás čekají převážně na střechách. Pokuste se je postřílet z co největší vzdálenosti. Opatrně postupujte podél pravého okraje vesničky a dostanete se až k nenápadné stezce, která vede do malé jeskyně s posledním kufříkem. Po jeho sebrání postupujte další stezkou k velké jeskyni, která vede do druhé části rozdělené vesničky.

Po krátké animaci se prostřílejte na druhý konec jeskyně. Zaběhněte hned do prvního domku vlevo a vyčistěte první místnost. Pak opatrně postupujte do druhé místnosti, ve které drží Webera. Zastřelte jeho strážného a pak ho osvoboďte. S Weberem musíte pokračovat na označené místo, kde vás má vyzvednout vrtulník. Ještě před odletem ale musíte odrazit několik nepřátelských útoků, které přijdou ze směru, kterým jste postupovali i vy.

## 13. OPERATION: CATALYST

### 13.1 Doky

Dvěma malými doky se prostřílejte až do velké haly, kde vás čeká první pořádná přestřelka. Až halu vyčistíte, běžte do malé místnosti pod hlavní kanceláří. Uvnitř najdete první kufřík. Pokračujte do označených dveří a po chvilce se dostanete do kancelářské části budovy. Při postupu kancelářemi si dávejte pozor na protivníky, kteří na vás číhají přímo za dveřmi, a navíc se občas schovávají za psacími stoly.

Až se prostříláte k označeným dveřím, připravte se na kancelář, kterou jednoduše musíte vyčistit pomocí granátu. Teprve pak vběhněte dovnitř a po dokončení díla zkázy seberte druhý kufřík, který leží v rohu místnosti. Pokračujte do kanceláře šéfa, ve které na vás čeká další početná skupinka. Až místnost vyčistíte, doběhněte k počítači, ze kterého získáte potřebná data.

### 13.2 Nádvoří

Tým se nyní musí přesunout do hlavního sídla a vaším úkolem bude krýt

ho. Ovšem nebude to nic jednoduchého, protože nikdo z týmu nesmí zemřít. Protivníky postřílejte ve směru od brány dál. Nejbližší protivníci jsou totiž pro váš lehce tupý tým nejnebezpečnější. Teprve když se na scéně objeví červeně označený protivník, odpoutejte se od bezprostředního okolí týmu.

Až se přesunete do druhé pozice, nejprve postřílejte všechny protivníky na nádvoří. Jednoho z odstřelovačů si nechte až na konec, protože zastřelením posledního odstřelovače vypustíte tým na nádvoří. Musíte jednoznačně krýt nejprve hlavní vchod a pak zadní roh sídla. Pokud nezastřelíte protivníky, jakmile se objeví, je většinou po všem. Nakonec ještě jednou pokryjte hlavní vchod a máte to za sebou.

### 13.3 Sídlo

Začínáte ve sklepení. Vstupní chodbou se dostanete do velké obytné místnosti. Pokračujte do první místnosti vpravo a proběhněte do mrazáku, ve kterém najdete třetí kufřík. Vraťte se do hlavní místnosti a pokračujte do další chodby. Zde si dejte pozor na útok skupinky protivníků zprava. Až útok odrazíte, hoďte za dveře pro jistotu granát. Prostřílejte se až do velké haly se sníženou podlahou. Není ji jednoduché vyčistit, ale co se dá dělat.

Po schodišti vyběhněte do vyššího patra a uvidíte, jak je aktivován poplachový systém. Bohužel nejen zavře většinu dveří, ale také spustí odpočet časového limitu, po kterém budou ze serveru smazána vámi hledaná data. Budete tedy sebou muset pěkně hodit. Doběhněte až do velké haly se schodištěm, která je středem celého sídla. Vyběhněte na ochoz a pokračujte do označené chodby. Před vámi je síť chodeb a místností, které jsou samozřejmě plné protivníků. Prostřílejte se až do velkého zasedacího sálu s dlouhým stolem. V chodbě za ním běžte doleva a na konci chodby najdete čtvrtý kufřík. Pokračujte dál spletí místností a prostřílejte se až do ložnice, kde najdete vedle postele malý kontrolní panel.

Po použití kontrolního panelu se prostřílejte zpět do hlavní haly a pokračujte do dveří zhruba naproti vám. Doběhněte na konec dlouhé chodby a v poslední místnosti vpravo najdete pátý kufřík. Pokračujte do protější kanceláře, ve které musíte po likvidaci všech protivníků použít počítač vpravo. Tím si otevřete dveře vedoucí do poslední kanceláře (rozhodně do ní nejprve hoďte nejméně jeden granát). V ní najdete počítač, ze kterého konečně získáte potřebná data.

## 14. OPERATION: RED SCYTHE

### 14.1 Muzeum 1

Nejprve vyčistěte vstupní halu, do které vnikne skupinka teroristů ze dveří vlevo (pozor na granát). Až bude hala čistá, můžete postupovat směrem do expozice. V první hale určitě nebudete mít problémy. Buďte ale připraveni na hotové peklo, které se strhne, až vejdete do druhé haly s expozicí. Zaujměte pozici v rohu a odrazte všechny nepřátelské útoky, které přijdou prakticky ze všech stran. Pak zaběhněte do malé místnosti za halou. Uvnitř totiž najdete první kufřík.

Třetí halou expozice se prostřílejte do řídicí místnosti. Až ji vyčistíte, použijte označený kontrolní panel. Bezpečnostní systém bohužel nepracuje tak, jak má, takže budete pokračovat dál naslepo. Chodbou za kontrolní místností pokračujte až na první křižovatku. Zde se dejte nejprve doprava, protože v místnosti na konci chodby najdete druhý kufřík. Pak se vraťte na křižovatku a pokračujte až na zahradu, kde už na vás čeká skupinka teroristů. Postřílejte je přímo ze schodiště a pak deaktivujte jejich satelitní anténu.

Pokračujte do chodby pod schodištěm a doběhněte až k širokému schodišti, nad kterým se za sloupy schovává pár protivníků. Nad schodištěm běžte nejprve doleva, protože se tak dostanete do místnosti se třetím kufříkem. Pak pokračujte do velké haly s několika kamerami. Zde musíte odrazit několik nepřátelských protiútoků, které přijdou z druhé strany haly. Až je všechny odrazíte, deaktivujte biologickou bombu uprostřed haly. Nakonec vběhněte do chodby naproti vchodu vpravo.

### 14.2 Muzeum 2

Nejprve se budete muset po schodišti prostřílet o patro výš. Zde si dejte pozor na protiútok skupinky nepřátel. Chodbou pak pokračujte až k zátarasu tvořenému převráceným stolem. Nejprve zaběhněte do místnosti vpravo, ve které kromě dvojice protivníků najdete také čtvrtý kufřík. Pak pokračujte malou jídelnou až do haly s detektory kovů. Zde začne jít do tuhého, protože ve velké zasedací místnosti kousek za detektory drží teroristé několik rukojmí. Jednejte tedy co nejrychleji a do zasedací místnosti rozhodně vtrhněte oběma vchody najednou.

Až osvobodíte rukojmí, tak můžete pokračovat dál. V chodbě za zasedací místností běžte nejprve doleva, protože na konci chodby najdete místnost s posledním kufříkem. Pak se prostřílejte dlouhou chodbou až na střechu, kde vás čeká závěrečná přestřelka této mise. Pozor si dejte hlavně na raketometčíka, kterého vám hra v krátké animaci ukáže. Až střechu vyčistíte, dávejte si pozor na nepřátelský protiútok, který přijde z druhé strany.

## 15. OPERATION: CITADEL

### 15.1 Pevnost

Pevnost na ostrově Menorca může na první pohled vypadat dost archaicky, ale brzy poznáte, že uvnitř se skrývají nečekaná tajemství. Několika strážními věžemi se prostřílejte až do místnosti, ve které slezete po žebříku do moderní části pevnosti. Pokračuj-

te do první velké řídicí haly, ve které už na vás čeká skupinka protivníků. Po jejich likvidaci použijte kontrolní panel vedle dveří naproti vchodu. Pokračujte do další velké haly, do které vám doporučujeme vpadnout po ochozu. Na něm je totiž umístěna bezpečnostní kamera, kterou můžete bez větších problémů deaktivovat.

Až halu vyčistíte, pokračujte směrem doprava. Doběhněte na konec chodby za halu a v malé kontrolní místnosti najdete první kufřík. Pak se prostřílejte až do další kontrolní haly, ve které musíte po likvidaci všech protivníků použít označený kontrolní panel. Následuje nepříjemný protiútok teroristů, kteří budou přibíhat ze všech přilehlých chodeb. Odrážejte je tak dlouho, dokud vám hra neoznačí východ.

### 15.2 Laboratoře

Širokou chodbou se prostřílejte až k označeným dveřím. Zatím do nich ale nevstupujte a pokračujte na konec chodby, kde najdete za několika bednami druhý kufřík. Vraťte se k označeným dveřím a několika dalšími chodbami se prostřílejte až do velké haly, ve které musíte z ochozu u vchodu odrazit několik nepřátelských protiútoků. Až nastane klid, můžete se dalšími chodbami prostřílet až k vratům, která vedou ke komplexu laboratoří. Vrata si otevřete malým kontrolním panelem vlevo.

Prostřílejte se až k prvním hermeticky uzavřeným dveřím. V laboratořích na ně budete narážet každou chvíli. Za těmito dveřmi se nachází první laboratoř. Až ji vyčistíte, seberte třetí kufřík ležící za skříňkami vpravo. Komplexem laboratoří se prostřílejte až do velké haly, ve které se budou teroristé postupně objevovat na ochozu nad vámi. Zůstaňte u vchodu a odrazte všechny protiútoky. Pak pokračujte do vyššího patra, kde najdete východ vedoucí do další části pevnosti.

### 15.3 Ubikace

Strážní věží se prostřílejte do dlouhé chodby, z jejíhož druhého konce na vás zaútočí početná skupinka teroristů. Až je odrazíte, můžete pokračovat do prostoru ubikací. Naběhněte do ložnice, která je plná protivníků, a navíc jich ještě několik přiběhne. Teprve až když se přestanou objevovat noví teroristé, můžete zaběhnout do první místnosti vlevo a uvnitř sebrat čtvrtý kufřík.

Až vyčistíte také všechny sousední místnosti, můžete pokračovat do chodby, kterou se dostanete až k žebříkům vedoucím do hangáru. V něm vás čeká závěrečná přestřelka této mise. Svůj tým nechte v rohu u vstupních dveří a sami se přesuňte do protějšího rohu, ve kterém na ochozu nad schodištěm najdete poslední kufřík. Pak už se můžete v klidu věnovat odrážení nepřátelských útoků, které budou přicházet ze dveří po stranách vrtulníku.

## 16. OPERATION: LOCKDOWN

### 16.1 Podzemí

Poslední mise začíná v podzemí hradu. Prostřílejte se až na nejbližší křižovatku, ze které vám doporučujeme pokračovat doprava. Obě cesty se sice po chvilce opět sejdou, ale pokud se vydáte vpravo, můžete v malé místnosti s několika sloupy sebrat první kufřík. Chodbami se pak prostřílejte až do malého skladiště, ve kterém budete muset po vyčištění místnosti čelit několika protiútokům. Až bude ve skladišti definitivně klid, můžete skočit do malé místnosti v rohu skladiště pro druhý kufřík. Po schodišti pak pokračujte do přízemí hradu. Zde už vás žádné velké bloudění nečeká. Jednoduše se prostřílejte k označeným dveřím, které vedou na nádvoří.

### 16.2 Nádvoří

Také v poslední misi přijde řada na Webera. A nudit se rozhodně nebude. Hned na začátku vám ale doporučujeme přesunout se o jedno okno doprava. Získáte tak totiž mnohem lepší výhled a po celý zbytek přestřelky se nebudete muset přesunovat. Hlavním nebezpečím pro tým budou protivníci, kteří vybíhají přímo na nádvoří. Teprve na druhém místě jsou protivníci na ochozech a na střeše vpravo. No a kapitola sama pro sebe jsou červeně označení protivníci. Ke konci přestřelky budou vybíhat ze všech stran a vaše rychlost bude tedy hodně důležitá.

### 16.3 Laboratoř

Vaším prvním cílem je prostřílet se do laboratoře, která je dost tvrdě zasazená do prostoru hradu. Uvnitř na vás samozřejmě čeká dav protivníků, takže by vás neměli překvapit. Až se prostříláte na druhý konec laboratoře, pokračujte po točitém schodišti do vyššího patra. Zde se prostřílejte do podlouhlé haly s několika temnými výklenky. Až halu vyčistíte, zaběhněte do posledního výklenku vlevo, ve kterém najdete třetí kufřík.

Opět pokračujte o patro výš a vyčistěte obrovskou halu. Až se budete blížit ke schodišti na konci haly, buďte připravení na protivníky, kteří na něj budou přibíhat zprava. Po odražení všech útoků vyběhněte na ochoz a pokračujte doprava. Na konci chodby totiž najdete čtvrtý kufřík. S ním můžete doběhnout na druhý konec ochozu, kde najdete označené dveře vedoucí směrem k letišti.

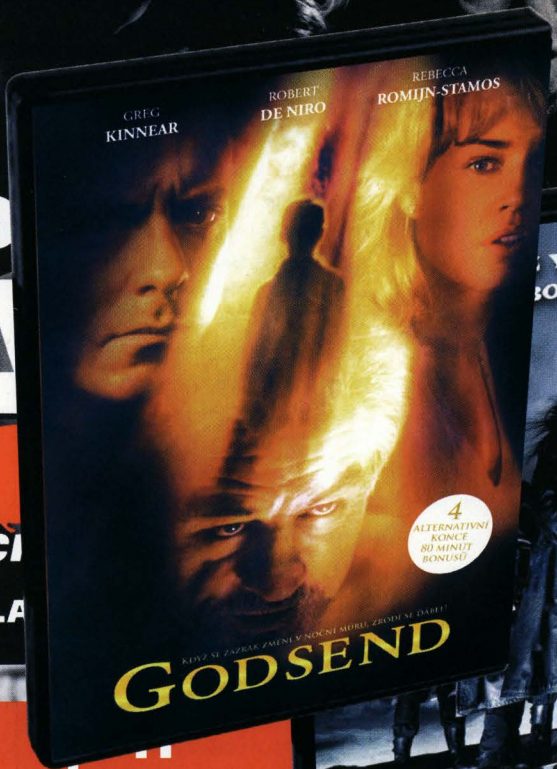
### 16.4 Heliport

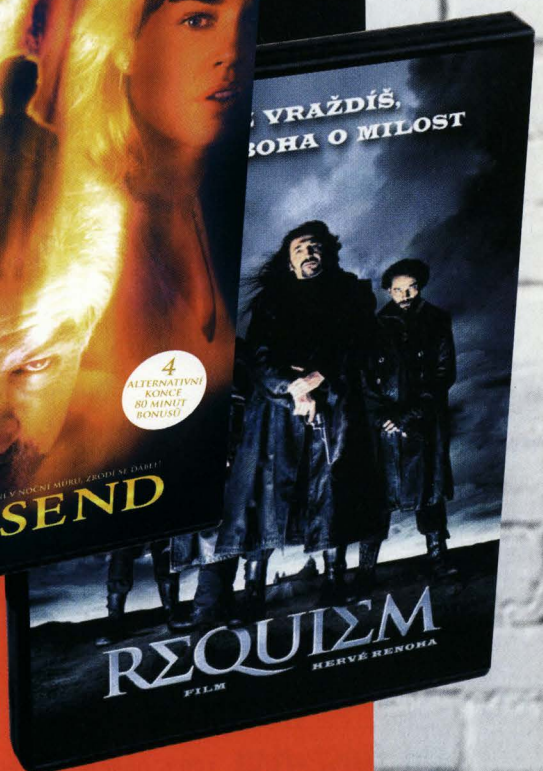
Poslední část mise začíná před větrným mlýnem, ve kterém najdete poslední kufřík. Po jeho sebrání se můžete vydat na trnitou cestu vedoucí skrz poničené budovy tvořící vnější opevnění. Narazíte na samé elitní protivníky, takže si asi užijete. Vše končí na malém nádvoří, v jehož středu je vybudován provizorní heliport. Celý ho musíte obejít, a až se dostanete přímo na přistávací plochu, můžete zhlédnout animaci se sestřelem vrtulníku. Pak stačí postřílet všechny zbývající protivníky v okolí heliportu a můžete slavit.

**Jakub Holý**

# PŘÍLOHA: 2 FILMY NA DVD

• GODSEND • REQUIEM •




Právě v prodeji

# Incredible Hulk: Ultimate Destrucion

INFO

■ **VYDAVATEL:** Vivendi ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Radical ■ **RECENZE:** PLAY 11 80%

Podařený kousek nejen pro fanoušky superhrdinů! Hulk je brutální, násilný a rád rozbíjí věci - existuje snad lepší předpoklad pro hlavní postavu akční adventury?

## Ultimátní destrukce pouze a jen s návodem TipStationu!

Bohužel nemáme dost prostoru na úplný návod (on to Incredible Hulk beztak nepotřebuje - hra to je lineární a v podstatě snadná), rozhodli jsme se tedy alespoň přinést několik rad, jak se postavit bossům. Základní rada je nicméně jednoduchá - snažte se používat celou plejádu Hulkových chvatů. Různé tipy boje se hodí na různé nepřátele.

### MISE: NEMESIS
### BOSS: ABOMINATION

První boss, kterého poznáte a potkáte, je docela naštvaný Abomination, který má jediný cíl - roztříštit vám lebku. V oblasti najdete docela velké množství předmětů, které na něj můžete házet, ale příliš ho to nepoškodí. Abomination vás při každé příležitosti popadne a odhodí, takže se snažte udržet si od něj odstup, i když přímý zásah pěstí z blízkosti mu uštědří slušnou ránu (a vezme solidní část energie).

Neobtěžujte se a nepoužívejte jakékoliv nabité útoky, protože Abomination na jejich přípravu rozhodně čekat nebude a pohybuje se. Nejlepší strategie je způsobit, aby na něj spadly zdi. Vyběhněte po zdi, a když je pod vámi, tlučte do nich, dokud na něj nespadnou. Opakujte dokola a brzy bude po něm.

### MISE: PROVING GROUNDS
### BOSS: HULKBUSTER DESTROYER

Vaší hlavní prioritou jsou satelitní talíře, které na vás chrlí pěchotu až do chvíle, kdy jsou všechny zlikvidované. Co nejrychleji je tedy zničte a pak svou pozornost obraťte na Hulkbustera. Pokud jste si už koupili Critical Thunderclap (což jste doufám udělali!), pak to bude všechno jednodušší - dostaňte se do Critical Mass tak často, jak to jen jde, takže můžete chvat použít co nejblíže svého protivníka. Použití chvatu a házení objektů je to, co tu pomáhá nejvíce. Pokud se chcete dostat poblíž a dát mu ránu pěstmi, pak na to raději zapomeňte, protože ty nejsou moc efektivní a Destroyer vás často jen zvedne a zasadí vám pár ran.

Běžte kolem, sbírejte šutry a auta a to všechno na bosse házejte. Snažte se neustále pohybovat a používat chvat Running Grab, takže nemusíte zastavovat, abyste sbírali předměty.

### MISE: MERCY
### BOSS: MERCY

Nejlepší způsob, jak poškodit Mercy, je házet na ni předměty - takže jakmile můžete, sbírejte je! „Holčička" má poměrně nepříjemné útoky včetně telekineze, takže se teleportuje a hází vás po celé místnosti. Má také laserové útoky, ale těm se lze docela jednoduše vyhnout. Pozor si nicméně rozhodně dejte na vznášející se energické koule - pokud vás zachytí, tak vás uvězní. A co hůř, pokud vás chytne do svých špinavých rukou, nemůžete nic dělat. Jen trpět.

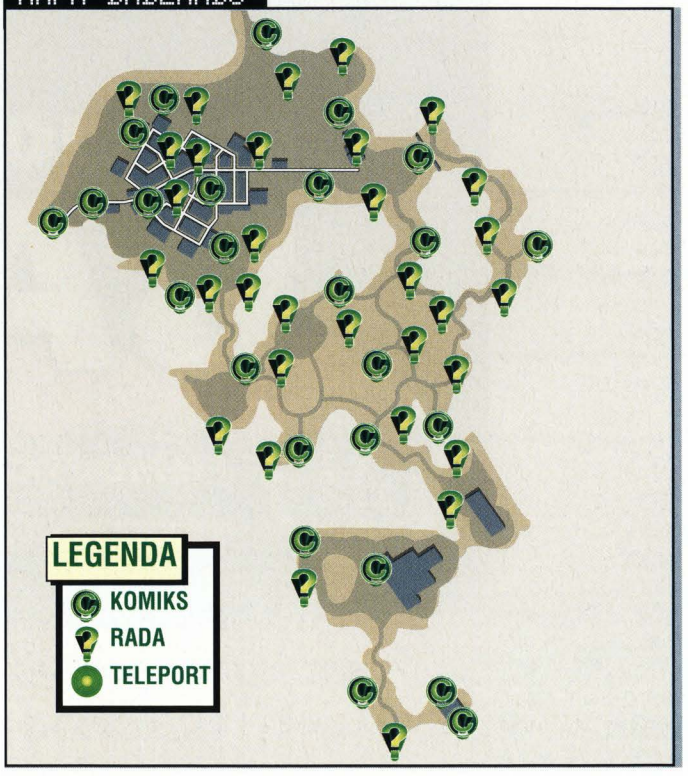
Nejlepší čas, kdy na ni mrsknout předmět, je okamžitě poté, co se pokusí o velký útok, pak je totiž na krátký okamžik zranitelná. Pokud vám předměty dojdou, běžte proti ní a dejte jí pěstí v okamžiku, kdy se pokouší o útok - správný okamžik je těsně poté, co poslala jednu z těch energických koulí. Jedna dobře mířená, přesná rána pěstí jí ubere docela solidní část energie.

Jakmile je její energie do určité míry pryč, objeví se animace, ve které spadne na zem. Není to ale zdaleka konec, brzy se zvedne a zkusí to znovu. Nyní na vás sama hází objekty a ne po jednom. Buďte tedy neustále v pohybu a uhýbejte. Bude mít také kolem sebe energický štít, takže je boj proti ní ještě náročnější.

### MISE: TURNING POINT
### BOSS: TITAN

Nepokoušejte se myslet na to, že Titána porazíte svými pěstmi - to zkrátka nefunguje. Dokonce ani házení aut a trucků ho příliš nepoškodí. Musíte místo toho používat Hammer Toss - tím seberete tanky, které na něj docela platí. Při čekání na to, až se tank objeví, se ale musíte neustále hýbat a sbírat různé jiné věci, které pak házejte na generála Rosse. Vyhnete se tak jeho útokům - jedním z nich jsou rakety a nepříjemný laser, kterému se musíte za každou cenu vyhnout. Jakmile se pak objeví tank, rychle ho na Titána vrhněte těsně předtím, než zaútočí (pokud zaútočí, donutí vás ho upustit). Podaří-li se vám ho zasáhnout, ztratí hodně

MAPA BADLANDS



energie. Tohle stále opakujte, kryjte se a brzy se dočkáte úspěchu!

**MISE: CROSSROADS**
**BOSS: DEVIL HULK**

Devil Hulk je poměrně tvrdý soupeř, ale není neporazitelný. Bijte jej od začátku, co nejrychleji to jde, ještě než skočí do jámy. Sice ho moc nepoškodíte, ale každý sebemenší kousek vám později přijde vhod. Jakmile je v jámě, vyhněte se jeho útokům a zlikvidujte tři embrya kolem díry, přičemž seberte zelené koule - tak dosáhnete Critical Mass. Nejlepší cestou, jak toho dosáhnout, je házet kameny. Ty získáte tak, že rozbijete kamenné „hroty", které vystupují ze země.

Pozor také, abyste se nepřiblížili moc blízko k jámě, protože by vás pak Devil Hulk chytil. Také pozor na ledové a ohnivé šutry, které na vás hází (i když je můžete při správném načasování zachytit a hodit zpátky).

Jakmile získáte Critical Mass, snažte se ji udržet, protože jakmile budou tři embrya zlikvidovaná, opustí jámu a vy můžete znovu zaútočit. Nemáte-li Critical Mass, použijte šutry a neustále se pohybujte. Po krátké chvíli se vrátí do jámy a embrya se vrátí, takže celý proces opakujte. Pokud vás útoky Devil Hulka zachytí (a to se určitě stane), pomocí křížku unikněte - je tu ale jeden jeho útok, ze kterého není úniku (zachytí vás oběma rukama), takže tomu se musíte za každou cenu vyhnout.

**MISE: ENDGAME**
**BOSS: ABOMINATION**

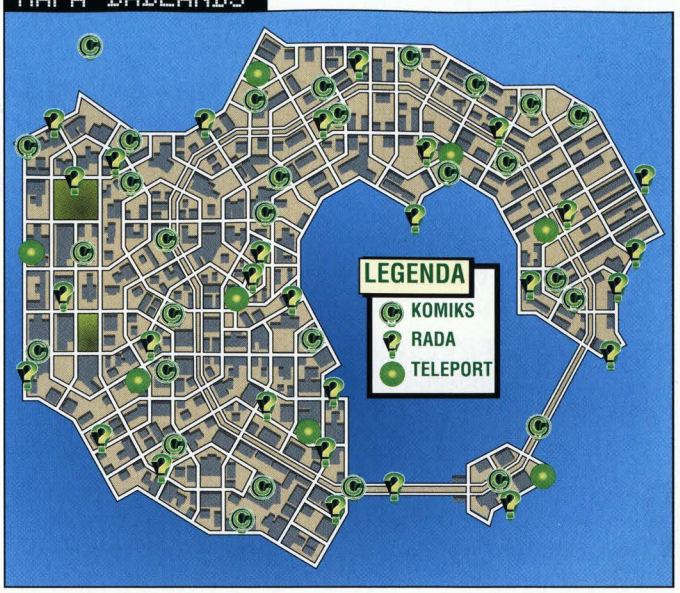
Abomination hodlá zlikvidovat přehradu a zatopit město. Jsou tu čtyři generátory, které chce postupně zničit, a jakmile se mu to podaří, přehrada bude protržena. Je tu spousta objektů, které můžete házet jeho směrem a opět se stále pohybujte, takže vás nebude moci popadnout, když sbíráte předměty. Kolem vás neustále lítá několik letadel, které na vás oba střílejí, takže se je také snažte zachytit a hodit na bosse.

Jak se dalo čekat, Critical Mass útoky tu jsou tradičně mnohem efektivnější, ale není tu zrovna dostatek zelených koulí, takže budete muset vyběhnout nahoru nad přehradu, abyste jich pár získali. Nejlepší je následující postup - zaútočte na něj, když se snaží zlikvidovat jeden z generátorů. Pokud ho dokážete zasáhnout, spadne na generátor a dostane elektrický šok. Znamená to ale také zničení daného generátoru, takže to rozhodně nezkoušejte, když je už poslední!

Pokud se Abominationovi podaří sebrat generátor, rychle utečte, nebo ho hodí přímo na vás - i kdyby vás přímo netrefil, čeká vás nepříjemný elektrický šok. Skočte tedy raději do vody!

**Jan Modrák**

## MAPA BADLANDS




## HULKOVY POHYBY

| | |
|---|---|
| STEEL FISTS | △ (při držení auta) |
| DASHING STRAIGHT | □ (při běhání) |
| AIR RECOVERY | ✕ (při zásahu) |
| RUNNING GRAB | ○ (při běhání) |
| GROUND SMASH | □ + △ |
| BACKHAND | □, △, □ |
| PUNT KICK | □, □, △ |
| SONIC CLAP | △ + ○ |
| AIR STOMP | △ (ve vzduchu) |
| SMASH EXPRESS | (běh při držení velkého auta) □ nebo △ |
| DOUBLE FIST TOSS | ○ (při běhu) |
| CRITICAL ATOMIC SLAM | (max) □ + △ (při Critical Mass) |
| SLAM KICK | (holding large vehicle) □, △ |
| SHIELD | △ (při držení velkého auta) |
| SHOCKWAVE SMASH | (max) △ |
| AIR DASH | R1 (ve vzduchu) |
| DASHING SONIC CLAP | ○ + △ (při běhání) |
| TORNADO UPPERCUT | △, (max) △ (při běhání) |
| TORNADO FRENZY | △, (max) △ (při běhání) □, □ |
| RAPID PUNCH BURST | □, □ (pauza) □, □, □, □ |
| CRITICAL THUNDERCLAP | (max) △ + ○ (při Critical Mass) |
| POWER SURGE LEVEL 1 | upgrade na úplnou sílu |
| CLUB SMASH | □ + △ (s holí) |
| RISING UPPER | (při zaměřování nepřítele) pryč + □ |
| AIR GROUND SLAM | □ + △ (ve vzduchu) |
| AIR SONIC CLAP | △ + ○ (ve vzduchu) |
| MISSILE PUNCHBACK | jakýkoliv útok (při blížící se raketě) |
| HEADBUTT | □ + ○ |
| AIR CRITICAL ATOMIC SLAM | (max) □ + △ (ve vzduchu, při Critical Mass) |
| AIR ENEMY GRAPPLE | ○ (ve vzduchu) |
| SPEAR IMPALE | (max) ○ (při běhání s holí) |
| DASHING UPPERCUT | △ (při běhání) |
| BOWLING | △ (při držení kulatého předmětu) pak ○ |
| CYCLONE SKYJACK | ✕ (proti letadlu) + ○ |
| DASHING GROUNDSLAM | □ + △ (při běhání) |
| GAMMA QUAKE | (popadněte nepřítele) + (nabití) △ |
| ELBOW DROP | △ (při běhu po zdi nebo šplhání) |
| FLOOR KICK | △ (ležící nepřítel) |
| CRITICAL MASS SURGE LEVEL 1 | dodatečná Critical Mass |
| SHIELD GRIND | (vytvořit štít) ✕, △ |
| HITCHHIKE | ○ (ve vzduchu poblíž velkého nepřátele) |
| MISSILE CATCH | ○ (blížící se raketa) |
| SUPER AIR DASH | R1 (ve vzduchu) |
| SHOCKWAVE SMASH REPEATER | (max) △, △, △, △, △ |
| AIR CRITICAL THUNDERCLAP | (max) △ + ○ (ve vzduchu, Critical Mass) |
| HAMMER TOSS | ○ (barel), levá páčka |
| MISSILE PACK WEAPONIZE | ○ (bedna raket), △ |
| BALL AND CHAIN | △ (držení trucku) |
| AIR SPIKE | □, (max) △ (při vzdušném kombu) |
| TARGET KICK | (max) △ (při řízení letadla) |
| GAMMA GRINDER | (popadněte velkého nepřítele) + (max) △ |
| CRITICAL PAIN | (max) □ + ○ (při Critical Mass) |
| POWER SURGE LEVEL 2 | upgrade na úplnou power |
| DOUBLE AIR DASH | R1, R1 (ve vzduchu) |
| RUNNING CLUB RAM | □ (při běhu s holí) |
| GAMMA BOMB | (popadněte mecha) △ (ve vzduchu) |
| AIR CANNONBALL | (max) □ (ve vzduchu) |
| CRITICAL MASS SURGE LEVEL 2 | upgrade na Critical Mass |
| SUPER SHOCKWAVE SMASH | (max) △, △, △, △, △ |
| DOUBLE SUPER AIR DASH | R1, R1 (ve vzduchu) |

# Mortal Kombat: Shaolin Monks

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-2
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PLAY 12

První pokus posunout sérii *Mortal Kombat* o kousek dál, do žánru akční adventury. A rozhodně to není pokus neúspěšný. Naopak!

První mise je jednoduchý tutoriál, ve kterém se nedá nikde zaseknout. Pouze plňte příkazy hry a tutoriál zdárně projdete.

### Wu Shi Academy

Utíkejte na rozcestí a vydejte se napravo. Až koule zničí bránu, utíkejte po cestě nahoru ke dvojici katapultu. Vyskočte po schodech a jděte vpravo. Zde bude nepřítel, kterého nakopněte na hromadu koulí, a otevře se vám cesta dál. Jděte nově otevřenou cestou a před jámou s bodáky a draky chrlícími oheň narazíte na Taraku - narazte ho na nedaleký katapult. Otevře vám cestu nad schodištěm poblíž dračí hlavy. Vraťte se tam a zamiřte do levé cesty. Zde flákněte nepřítele na hromadu koulí a cesta do chrámu je volná. Přeskákejte po plošinách v jámě s bodáky a chrliči a po stěně vyskákejte do chrámu.

Pomozte Johnymu dostat se do druhé části chrámu bránou za domem a pak zlikvidujte všechny útočníky v obraze. Koule vám udělá schod ve zdi, po kterém se dostanete na cimbuří a budete moci doběhnout za Johny Cagem. Toho ochraňujte, dokud se mu nepodaří zavřít hlavní bránu. Pak se po zdi vydejte zpět. Znovu musíte chránit Johnyho, aby mohl otevřít bránu, ve které najdete upgrade energie a zbraň. Jděte na nádvoří, kde bojuje Cage, oběhněte jezírko s kapry a vyskákejte na zeď. Přesekejte provazy držící nádoby a tak zlikvidujete útok. Pak vyběhněte ven z kláštera.

Seběhněte schody a vydejte se doprava okolo tygřích hlav do dalšího chrámu. Zde je rumpál, u kterého musíte přerazit zámek, aby se uhasil dům poblíž vchodu. Vyskočte na uhašenou střechu a z ní do vodního koryta. Projděte celým korytem a vypouštějte stavidla. Poslední bude na velkém domě. Až bude klášter uhašen, vydejte se zpět na cestu před klášterem.

Utíkejte zpět na rozcestí pod schody a pokračujte pořád rovně. Doběhněte ke kamennému závalu, který zničí blesky. Nad ním je savepoint a portál do další dimenze.

V Outworldu jděte vpravo a na rozcestí se vydejte cestou směřující od kamery. Přeskočte díru v mostě a pokračujte až na konec cesty do portálu pojmenovaného Evil Monastery.

### Evil Monastery

Utíkejte do paláce a vyběhněte po schodech do patra, kde roztočte rumpál. Pak narazte nepřátele na vystrčené bodáky a otevřou se dveře na schodiště. V druhém obraze musíte některého z nepřátel nabodnout na bodáky a použít ho jako odrazový můstek k výskoku. Ve třetím obraze se sochou Buddhy jenom vyběhněte po schodech nahoru a dostanete se do venkovní části.

Seberte si minci uprostřed místnosti (aréna z prvního dílu) a proveďte Multality. Pak vás hra pustí dál. Jednoduše vyskákejte po obvodu věže až nahoru a začněte bojovat s Kitanou. První fáze boje je žalostně jednoduchá vzhledem k tomu, jak je Kitana slabá. Po nějakém čase Kitana zdrhne a vaše postava se vydá za ní.

### Boss - Kitana, Jade, Mileena

Princip souboje je ten, že musíte Kitanu oslabit, aby ji mohla vaše postava hodit na plac ke guardianům. Pak musíte zabránit oběma assasinkám, aby ji osvobodili, stejně jako to bylo v animaci při příchodu. Pokud se zbavíte Kitanina kouzla, můžete se pustit do Jade a Mileeny. K tomu by vám mohly pomoci pasti, do kterých stačí soupeřku skopnout, chytnout páku a aktivovat past. Až obě soupeřky budou omráčené, proveďte na nich speciální fatalitu.

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog** » ovládání postavy
- **Pravý analog** » natáčení kamery
- **Křížek** » skok
- **Čtvereček** » slabý úder
- **Kolečko** » silný úder
- **Trojúhelník** » zvedák
- **L1** » aktivace fatalit
- **R1** » aktivace speciálních pohybů
- **R2** » přehoz
- **L2** » blok
- **R3** » přepínání pohledu kamery
- **START** » pauza

Po rozhovoru s Kitanou si seberte stříbrného draka a získáte novou schopnost společně s medailí za vyhraný souboj. Nově vytvořeným portálem se vraťte na věž.

Nyní máte schopnost rozbíjet sochy stojící u zdi (a někdy i v cestě). Rozbitím sochy se vám pokaždé otevře cesta dál. Jako poslední rozbijete dvojici soch u portálu, kterým pak opustíte úroveň.

V animaci uvidíte Reptila, jak utíká pryč do dalšího portálu. Ten vede do lesa. Následujte Reptila do portálu.

### Living Forrest

Zničte sochu stojící v cestě. Abyste se mohli dostat dál, je zapotřebí sejmout všechny nepřátele (pokud možno nakrmte strom s pusou). Trnité křoví se stáhne a vy budete moci jít k savepointu a uložit si hru. Pak se vydejte další cestou vedoucí přes jámu s trním a doběhněte ke vchodu do dalšího obrazu. Znovu sejměte všechny nepřátele a dlouhým skokem přeskočte jámu. Vaše postava se chytne okraje a vydrápe se nahoru.

V druhém obraze přeskočte malý vodopád a vstupte do vchodu poblíž hladovějícího stromu. U velkého vodopádu jednoduše přeskákejte po plošinkách a vyskákejte po výčnělcích ke vchodu do budovy. Uprostřed jezírka vás přepadnou čtyři hadi, které musíte nakrmit nepřáteli, aby trní ustoupilo a mohli jste jít dál. Pokud chcete, uložte si hru a pokračujte nahoru po schodech. Nakrmte strom a pozabíjejte nepřátele. Pak se vám otevře vchod do Reptilovy jeskyně.

Abyste se dostali až k Reptilovi, je potřeba absolvovat tři fáze zkoušky postřehu. Stoupněte si doprostřed kruhu a likvidujte najíždějící sochy. Možná to bude zprvu vypadat složitě, ale když přijdete na princip používání směrů s analogem, bude to už hračka. Až projdete všechny tři části, otevřou se vám východy z místnosti. Odejděte bránou napravo. Proběhněte dlouhou chodbou a ze soch načerpejte energii. Vstupem do domu na útesu spustíte souboj s bossem.

### Boss - Reptile

První fáze souboje je jednoduchá. Musíte ničit sloupy ukázané v animaci za pomoci silného úderu. Občas vás bude prudit had, ale stačí jen odpozorovat interval, ve kterém mění trasy, a pak třikrát praštit do sloupu. Až zničíte poslední sloup, had zemře a začne souboj s Reptilem.

Reptile má poměrně omezený arzenál útoků. První je skluz, který má Sub-Zero. Skluz se dá normálně vyblokovat, popřípadě mu uhnout úkroky. Další útok je plivnutí a katapultovací koule. Pokud to schytáte koulí, vymrští vás do vzduchu a proletíte se. Občas ještěr zmizí a objeví se na rozvalinách nad vámi. Rychle se běžte schovat do horního pravého rohu, kde budete nezranitelní a Reptile vám nebude mít jak ublížit. Až seberete bossovi půlku energie, přidá ke svému arzenálu i zneviditelnění. S Kung Laem ho snadno trefíte letícím kopem z výskoku, ale Liu Kang to teď bude mít horší. Musíte se orientovat podle kroků ve vodě nebo čekat, až Reptile vystřelí a prozradí svojí pozici.

Po zabití bosse dostanete schopnost lezení po zdi. Jděte ke zdechlině hada a silným úderem mu prorazte trup. Pak vyleze po stěně nahoru a vydejte se nazpět do Outworldu. Můžete se stavit v místnosti s obří hadí hlavou ve výklenku napravo pro navýšení energie, popřípadě u velkého vodopádu prohodit jednu z kamenných soch zavřenými dveřmi. Tím získáte přístup do obrazu se Smokem a můžete začít plnit nepovinné mise.

V Outworldu vylezte za pomoci nové schopnosti na veliký sloup a vstupte do Barakova světa.

### Soul Tombs

Utíkejte do hradu a v hlavní místnosti se dejte dveřmi s červeným symbolem. Dveře nalevo budou zavřené, takže odejděte dveřmi směřujícími od kamery. Vyšplhejte po stěně nahoru a po obvodu místnosti přeběhněte k jejímu druhému konci. V nadcházející místnosti je princip jednoduchý. Přeběhněte po pásu vyjíždějících bodáků a aktivujte event „Test your Might". Držte ukazatel síly pořád nahoře a po oku sledujte stráž zobrazovanou v pozadí. Až bude blízko brány, potvrďte pokus a s trochou štěstí ji brána rozsmelcuje. Takto se musíte probourat skrze celou místnost až k jejímu druhému východu. Další cimra nemá nic důležitého, ale v nadcházející bude další test síly, kterým otevřete zavřené červené dveře. Až desku zničíte, vraťte se na rozcestí do místnosti

s železnými pannami a odejděte levými dveřmi. Nyní stačí doběhnout do poslední místnosti. Z lávy se vytvoří příšera Orochi. Nejjednodušší je na potvoru házet lebky povalující se na zemi. Je natolik pomalá, že se nestačí na vás natočit. Až potvoru zabijete, vraťte se do první haly se savepointem a vydejte se dveřmi se zeleným symbolem.

V obraze s jezdícími řetězy budou otevřené pouze dveře napravo a těmi se dostanete do venkovní části hradu. Přeskákejte po mostě doprava a dojdete do místnosti s větrákem. V tuto chvíli toho tady moc dělat nemůžete, takže jen odejděte druhým východem. K tomu, abyste se dostali na horní balkon, je zapotřebí narazit nepřítele na bodáky kovové konstrukce, a tak ji shodit dolů, aby se po ní dalo vyskočit. Balkon vás dovede zpět to místnosti s větrákem, ale do její horní části. Přeskočte z rozpadlého schodiště na plošinu uprostřed větráku a naházejte nepřátele do listů vrtule. Tím vrtuli zničíte a jeden z jejích listů zabodnutých do zdi vám poslouží jako stupínek a vy po něm budete moci vylézt na cestu za zástěnou. Na jejím konci bude spínač. Po sešlápnutí spínače se vraťte na rozcestí s jezdícími řetězy a zavřenými dveřmi. Seberte si ze země meč a rozsekejte nebožáky držící bránu. V další místnosti narazíte na Shang Tsunga, ale bojovat s ním nebudete. Pouze zničte zelenou kouli nad schody a vraťte se do místnosti se savepointem, kde se vám otevře cesta k Barakovi. Pokud chcete, uložte si hru a jděte si to rozdat s obludkou.

### Boss - Baraka

První fáze boje je jednoduchá jak facka. Vždy stačí Baraku vystřelit do vzduchu, tam ho pár ranami zpracovat a nakonec s ním třísknout o zem. Pokud byste dělali moc dlouhé kombo, Baraka by vám ho mohl přerušit a zranit vás. Po ubrání kousku energie Baraka zapojí do hry mnichy a začne s nimi hrát hru Hádej, kdo je Palacký. Dejte si pozor na běžící pochodně a stejnou taktikou jako předtím pokračujte v likvidaci Baraky. Až uteče podruhé, budete po něm muset střílet přes propast projektily. Nejbezpečnější místo je za mečem nalevo, kde vás ohrozí jen minimálně. Až bude Baraka dostatečně naruchanej, přeskočí propast a rozdá si to s vámi na férovku. Nyní to už bude jednoduché, seberte zbraň a běhejte kolem Baraky pořád dokola, dokud nezaútočí naprázdno. Pak je chvíli zranitelný a stačíte do něj nahustit jedno kombo. Až se ukáže Raidenova rada ve spodní části obrazovky, vykonejte ji a probodněte Baraku mečem. To samé proveďte i s druhou zbraní a nakonec vykonejte fatalitu.

Po souboji skočte do připraveného portálu směřujícího do akademie Wu-Shi. Vylezte po střeše do vodního koryta a utíkejte stále vpravo, dokud nenarazíte na sochu stojící v cestě. Zničte ji a doběhněte si pro schopnost běhání po zdi. S touto schopností se vraťte zpět do místnosti, kde jste porazili Baraku, a vyběhněte na sloup pro zlatého draka. Naučíte se schopnost skákat ze zdi na zeď a potvrzení o výhře v souboji. Nyní se můžete vrátit do Outworldu.

V Outworldu utíkejte v horní části mapy doleva až k portálu označenému jako Exit. Projděte jím a doběhněte k hlavní bráně. Napravo od ní bude zeď, po které vyskákejte nahoru. Portál do Wastelandu už snadno najdete.

### Wasteland

Jděte k zavřené bráně a vezměte si meč ležící poblíž. Napravo od brány bude zeď s výstupky, po které můžete vylézt do horní části lokace. Přeskočte jámu a jděte doprava. Pokud chcete vidět Kabala, vyskákejte po stěně na nejhořejší plošinu, mečem zničte nahromaděná těla u východu a přejděte do další lokace. Zde musíte vylézt na samý vrchol skály a zde Kung Lao a Liu Kang osvobodí Kabala. Jako poděkování jim nechá svoje zbraně (trochu připomínají klingonský batlech). Po návratu do prvního obrazu Wastelandu přeběhněte provazový most, v levém okraji obrazu si vezměte upgrade energie a prosekejte si cestu do druhého východu. Za pomoci Raidena zničte nepřátele elektrošoky v bazénku s krví a pak zničte desku uzavírající bránu. Pokud chcete, uložte si hru a projděte otevřenou bránou v první místnosti.

V této části narazíte na Sub-Zera. Zero není těžký a stačí mu juggly ubrat půlku energie a je konec boje. Od této chvíle vám bude Sub-Zero pomáhat. Nejdříve vám zajistí odvoz.

Společně pak přeplavte lodí na druhý břeh krvavého jezera. Mrazík zmrazí bránu a vy ji pak jednoduše rozkopněte. Další místnost má zakopaného psa v rotujícím ozubeném válci a nádrže s krví. Tu musíte za pomoci několika hodných nepřátel naplnit a posléze chránit Sub-Zera, aby mohl vytékající krev zmrazit a udělat vám cestu k druhému východu. Venku před budovou znovu ochraňujte kámoše, než se mu povede zamrazit bodáky ve stěně. Po ledu pak přeběhněte k savepointu. Raději si uložte hru a pak si to běžte rozdat s Gorem.

### Boss - Goro

Na čtyřrukou opici moc síla neplatí, takže celý souboj se snažte jen střílet a držet si odstup. Až uberete Gorovi polovinu energie, vezme si na pomoc sloup. Držte se předchozí taktiky a neměli byste mít ani teď problémy. Po zabití Gora dostanete abilitu dvojitého skoku.

Vyjděte ven z arény a po skončení videa se dopravte k nově otevřenému portálu. Ten vede do lokace, kterou budou znát fanoušci druhého dílu. Abyste se dostali pryč, musíte naházet nepřátele na háky visící ze stropu. Až úkol splníte, dostanete poslední schopnost, točení se na hrazdě. S ní přeskákejte v druhé místnosti k portálu vedoucímu pryč.

Kam se máte dostat, je zcela jasné. Seskočte k velké bráně a po hrazdách nalevo vyskákejte k portálu vedoucímu za Scorpionem.

### Neatherrealm

Celý svět je jeden velký obraz. Uložte si hru, chcete-li, a cestou za otevřenou tlamou se vydejte za Scorpionem. Po chvíli narazíte na Sub-Zera honícího Noob Saibota. Až skončí rozhovor, utíkejte dál až na otevřené prostranství.

### Boss - Scorpion

Oproti Sub-Zerovi je Scorpion o něco těžší, ale to jen kvůli jeho vystřelovacímu háku. Pokud vás do něj chytne, jste na chvíli omráčení a on si s vámi může dělat, co chce. Použijte taktiku vystřelení do vzduchu+juggle a za chvíli bude konec první půle souboje.

Po skončení filmečku se vydejte za Scorpionem po cestě vedoucí od tlamy. Musíte dlouhým skokem přeskákat hromadu plošin, než se dostanete k místu, kde na vás znovu zaútočí flambovač. Dokud stojí ninja na útesu, tak na něj nemůžete, ale po sérii lávových erupcí většinou vyhodí hák, který se mu zasekne uprostřed plácku. Rychle k němu doběhněte a chytněte ho. Bude následovat úkol „Test your Might". Když se vám podaří úkol splnit, postava si Scorpiona přitáhne a souboj může pokračovat jako předtím. Na konci boje udělejte fatalitu.

### Boss - Inferno Scorpion

Zřejmě se tvůrci inspirovali *Soul Caliburem*, jinak si to vysvětlit nejde. Teď je nebezpečné přibližovat se ke Scorpionovi, takže doporučuju omezit se pouze na střílení a držet si dostatečný odstup. Nakonec udělejte druhou fatalitu.

Tímto jste Scorpiona definitivně pohřbili a můžete se vydat zpět do Outworldu. Získáním pěti vítězství se vám otevřela brána za Shang Tsungem do Foundry. Právě v tuto chvíli je asi nejlepší čas si projít znovu všechny lokace a posbírat si tajemství, která předtím nebyla dosažitelná. Až budete připraveni, vydejte se do posledního světa.

### Foundry

Od savepointu se vydejte cestou napravo, odkud chodí nepřátelé, a na konci chodby si pohrajte s ovládáním brány. Vyběhněte po rampě u savepointu do patra a zaběhněte do chodby nalevo. Proběhněte pod bucharama a pohrajte si s druhým rumpálem. Teď seběhněte dolů k savepointu a vydejte se chodbou za ním.

Naházejte nepřátele do výhně, aby se roztavilo železo. Až odcestuje nádoba s kovem, otevře se cesta dál. V následujícím obraze zaparkujte dva nepřátele na zde visící háky a vysune se vám blok, po kterém můžete vylézt na balkon. Jděte doprava, přeskočte jámu a roztočením kola nalijte rozžhavený kov do formy. Ta potom odcestuje dál. Přeběhněte po zdi ke stěně s bodáky a nějak se dostaňte ke dveřím nad ní. Za dveřmi bude místnost s kladivy vyklepávajícími formu. Nic zde dělat nemusíte, klidně běžte dál. V poslední místnosti udělejte test síly a vezměte si svou novou zbraň. Se sekyrou se nyní vraťte do lokace se savepointem. Vyběhněte po rampě a běžte doprava. Po chvíli dorazíte do paláce Shao Khana. Uložte si hru a promluvte si 4x s Kitanou. Přiběhnou stráže z podzemí a otevřou vám tak cestu k Sonye a Kanovi. Až Jax oba osvobodí, napadne vás Kano, ale Jax vám s ním pomůže. Za pomoc se záchranou Sonyi dostanete upgrade energie. Znovu si uložte hru a vydejte se na finální souboj.

### Boss - Shang Tsung

Tsung není až tak těžký, jak by se dalo očekávat. Jednoduchá strategie platící na všechny bossy je střílení z dálky, popřípadě vystřelení do vzduchu a zasazení jedné rány padajícímu, avšak i to může Shang Tsung přerušit. Pokud budete příliš blízko k němu a nebude mít žádnou transformaci, může vás chytnout a přečerpat část vaší energie do sebe. Jinak se od něho můžete dočkat jen pár fireballů.

### Boss - Kintaro

U Kintara je strategie navlas stejná jako u Gora, pouze je potřeba ji trochu změnit. Hopsejte v uctivé vzdálenosti před Kintarem a čekejte, až po vás plivne fireball. Vyhněte se mu a teprve pak vystřelte. Pokud byste se snažili do něj střílet jen tak, mohli byste to schytat jeho fireballem nebo by vás zadupal do země. Když uvidíte, jak Kintaro řve a stojí na místě, rychle do něj střelte, jinak vyskočí a začne sérii několika skoků. Těm se dá bránit jedině dvojitými skoky ve vzduchu. Netradičně Kintara budete muset zabít fatalitou a po ní už bude finální boss.

### Boss - Shao Khan

První fáze souboje je jednoduchá. Udržujte vzdálenost a snažte se nebýt příliš blízko kraje. Jak vás Khan jednou sejme ramenem, je velká šance, že jich přidá k dobru ještě několik. K uhýbání používejte kombinaci L2 + ⊗, protože Shao Khan má pohyb, kterým vás chytne ve výskoku a mrskne s vámi o zem. Pouze uskakujte a vyčkávejte, než soupeř vystřelí zelenou hvězdu, které uhněte a přejděte do protiútoku. V tomto souboji vám dost pomůže i Kintarova povalující se hlava. Druhá fáze souboje bude trochu těžší kvůli Khanově silné palici, ale té se dá snadno vyhnout.

**Lukáš Kolínský**

# Ultimate Spider-Man

INFO

■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Treyarch ■ **RECENZE:** PLAY 12

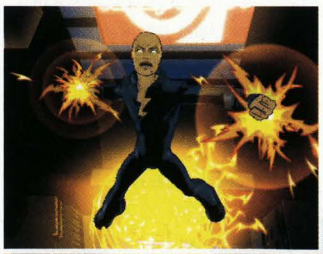
Grafika je stylovější (komiksovější), ale hratelnost zůstala a Ultimate Spider-Man je prakticky stejně dobrý jako předchozí díly. Což znamená jediné - dobrá hra!

**Máte velkou sílu,** ale nedokážete unést zodpovědnost? Návod vám pomůže!

Začátek hry je jednoduchý tutoriál, osvětlující základní ovládání. Sledujte, co vám hra bude říkat, a nakonec si to rozdejte s Venomem na silnici. Nemusíte do něj bušit, pouze stačí, když ho párkrát nalákáte do probíjející kaluže a on dostane elektrošoky.

### Peter - Spider-Man

Následujte pokyny hry a aktivujte zelené checkpointy. Po dlouhé cestě domů si Peter doplní zásobníky pavučin a vydá se porazit Shockera. Doplachtěte k němu a dejte mu přes budku. Jediné, co stačí udělat, je zalepit mu roce pavučinou a on si dá autoelektrošoky. Po zlikvidování Hermana jděte na místo ukázané na radaru a pomozte nebohé stařence přepadené chuligány. Jednoduše je zmlaťte a znehybněte pavučinou. Nyní se musíte dopravit na střechu školy, kde vás bude čekat Human Torch. Dejte si s ním závody na čas a po jejich vyhrání se vydejte plnit úkoly (minimální požadavky jsou vypsány v pauze - City Goals). Až je splníte, objeví se vám na minimapě nová lokace ukončující kapitolu.



### Venom

Teď si musíte projít krátký trénink za Venoma zakončený hozením motorky do baru. Motorka byla k vaší smůle Wolverina, který si to s vámi hodlá rozdat v baru. Jednoduše ho mydlete hlava nehlava Venomovými chapadly (trojúhelník), a až uberete Wolverinovi zhruba půlku energie, ukáže se ukazatel v rohu. Musíte rychlým mačkáním L2 a R2 Wolverina přetlačit a prohodit zdí. Pak ho jednoduše doklepete v tréninkovém dojo a je konec.

### Spider-Man

Udělejte vše potřebné pro odemknutí další mise a dopravte se k zelenému bodu. Hra vás zaškolí do bojových eventů tím, že hned jeden začnete plnit. Následujte šipku a zlikvidujte všechny nepřátele, kteří budou v dohledu. Takto zlikvidujte celý gang a dostanete za odměnu energii. Gangů je několik a po odstavení všech Anglánů hra ukončí úkol. Zvednou se nároky na postup do další kapitoly, a až je splníte, opět vyhledejte zelený ukazatel.

### Boss - Rhino

Rhino začal ničit město a vy budete muset zachránit pár lidí. Nic složitého, na co byste nepřišli. Sledujte mecha až na staveniště, kde se pokusí zvednout nádrž s výbušninou a vyhodit do luftu půlku města. Skočte na něj a chytněte se (kolečko). Rychle začněte Rhina mlátit, dokud ho nepřejde úmysl zvednout nádrž, a rychle z něj seskočte, než vás zalehne. Pak bude plecháč chvíli naštvanej a začne vás nahánět. Nalákejte ho na nezaschlý beton a vyhecujte ho, aby se pokusil připlácnout vás pěstí k zemi. Pokud se vám ho podaří na chvíli znehybnit, máte jen chvíli na to, abyste doběhli k jeřábu a poslali na robota demoliční kouli.

Souboj stále ještě nekončí. Sledujte nosorožce napříč ulicí až na parkoviště. Teprve teď začne pořádná legrace. Běhejte pořád dokola a uskakujte Rhinovým útokům, popřípadě autům, a vyčkávejte, než se objeví animace ukazující prasklinu v krunýři robota. Skočte robotovi na záda a chytněte se. Stejně jako předtím ho začněte mlátit. To celé opakujte, dokud robot neodpadne.

### Venom

Tato mise je čistě o tom, že budete likvidovat žoldáky snažící se vás zabít. Nezapomínejte průběžně doplňovat energii požíráním lidí (nebo útočníků). Pořád sledujte šipku, ukazující k místu, kde budou další vojáci, a po nějakém čase mise skončí.

### Spider-Man

Splňte požadavky na start další mise a najděte zelený bod.

### Boss - Venom

Tento souboj nebude tak jednoduchý, jak se zdá. Pokud se přiblížíte k Venomovi, Peterův pavoučí instinkt ho oslabí a ubude vám energie. To znamená, že souboj nablízko není nejlepší nápad. Navíc vás Venom může chytit a vycucat vám dost šťávy. Nejlepší strategie je dvakrát kopnout z výskoku a utéct před soupeřovým chapadlem. Takto Venoma zlikvidujete bez většího rizika. Po souboji budete muset splnit další podmínky a najít další misi, aby se hra přenesla na Venoma.

### Venom

V první části mise budete muset pronásledovat Electra a neztratit ho z dohledu. Občas po vás vystřelí projektil nebo udělá obří elektrickou kouli, která vás odmrští

pryč. Nenechte se nachytat nečekaným měněním směrů a sledujte bosse tak dlouho, dokud se nespustí filmeček se Spider-Manem. Potom začne souboj jako takový.

### Boss - Electro

Všimněte si dalšího ukazatele, znázorňujícího energii Spider-Mana. Pokud klesne na nulu, boj začíná znova, stejně jako kdyby vás Electro zabil. Princip je jednoduchý. Musíte soupeře třískat hlava nehlava (nejlepší jsou chapadla) a požírat lidi kvůli doplnění zásob energie. Až buse Electro skoro mrtvý, odletí k neonu a nabije se od něj. Od této chvíle má nepřítel elektrický štít, který mu opadne, pouze pokud ho zasáhnete hozeným autem nebo mu dáte sprškou z hydrantu. Pokud klesne Electrova energie na minimum, odletí si doplnit krev z některého z okolních neonů. Tomu můžete zabránit jen rozbíjením reklam. Až nebude žádný neon funkční, bude Electro snadnou kořistí.

### Spider-Man

Udělejte, co máte, a vydejte na další misi. Spidey si všimne legračně oháklého týpka a vydá se na jeho pronásledování. Sledujte Brouka k tunelu, kde způsobí menší kalamitu. Odtáhněte dva chlápky k ambulanci na kopci a tunelem se vydejte dál. Další problém bude, až Beetle zapálí jeden z bytů ve vysokém domě. Rychle tam vylezte, popadněte ženskou a druhým východem ji odneste k čekající ambulanci. Zde vám hra udělá checkpoint a můžete pokračovat v pronásledování. Teď už jen budete muset Beetla sledovat uličkami až na obří mrakodrap, kde se odehraje souboj.

### Boss - Beetle

Boj s broukem je trochu podobný souboji s Venomem. Vzhledem k tomu, že je nepřítel neustále ve vzduchu, je potřeba útočit z výskoku a pak se stáhnout. Pokud se ukáže varování pavoučího instinktu, pokuste se dostat z dosahu, jinak hrozí zásah laserovým projektilem nebo silovým polem. I když se můžete sebevíc snažit, létající brouk vám stejně nakonec uteče.

### Venom

Po splnění úkolů potřebných pro start další mise se hra přepne na Venoma, který se stává štvanou zvěří. Při boji se Silver Sable není potřeba nějak extra taktizovat, jednoduše na ni napochodujte a zmasakrujte ji. Švihejte Sable chapadly a občas přidejte nějaké to auto k dobru a máte za chvíli vystaráno. Až s ní budete hotovi, začnou vás nahánět vojáci. Je potřeba jich pár zabít, aby se vám ukázal další zelený bod na mapě. Tímto způsobem musíte absolvovat několik těchto podmisí, než se objeví poslední waypoint u tunelu do Queens.

### Spider-Man

Vydejte se po stopách Zeleného Goblina a pronásledujte ho ulicemi. Způsobí jednu pohromu, při které shodí velký billboard na lidi. Ty musíte vytáhnout, ale ještě vám k tomu bude házet na hlavu ohnivé koule. Až zachráníte civilisty, začne první fáze boje.

### Boss - Zelený Goblin

Goblin je zranitelný, pouze pokud je jeho ohnivý štít neaktivní. Štít opadá, pouze pokud Goblin použije velkou střelu, které se dá stejně jako ostatním fireballům snadno uskočit. Pakliže se vám to povede, napochodujte na Goblina a zkopejte ho do kuličky.

Po ubrání zhruba poloviny energie se souboj přenese do budovy. V druhé fázi boje na vás bude Goblin hodně často skákat, proto se nezastavujte a pořád utíkejte, dokud nezaregistrujete záblesk. To je znamení toho, že je ohnivý štít neaktivní a můžete zaútočit. Snadno takhle Goblina doděláte a bude moci začít hra za Venoma.

OVLÁDÁNÍ

**CO JE CO**

- **Levý analog »** ovládání postavy
- **Pravý analog »** ovládání kamery
- **Křížek »** skok
- **Čtvereček »** úder pěstí
- **Trojúhelník »** kop
- **Kolečko »** přehoz
- **R2 »** zhoupnutí na pavučině
- **R2+L2 »** přitáhnutí se pavučinou
- **START »** pauza
- **Select »** mapa

### Venom

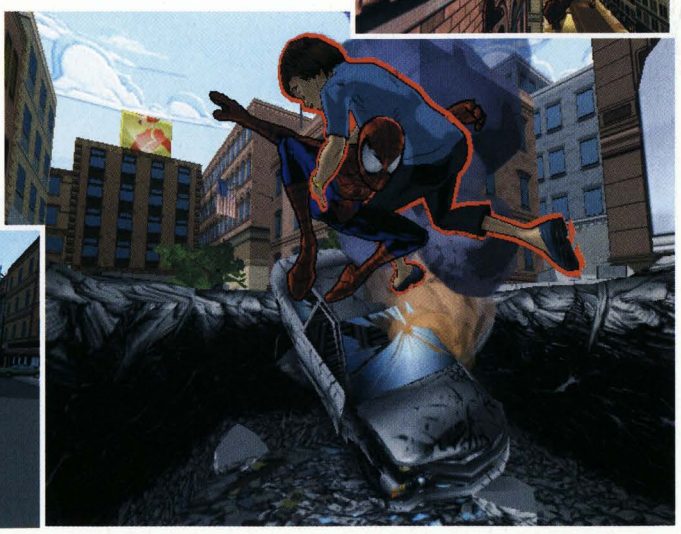
Dříve byly honičky po městě parketou pouze Spider-Mana, teď si to budete muset přetrpět i s Venomem. Používejte často vysoký skok R2 - je rychlejší než normální skákání. Naštěstí nebudete muset nikoho zachraňovat a cesta je poměrně krátká.

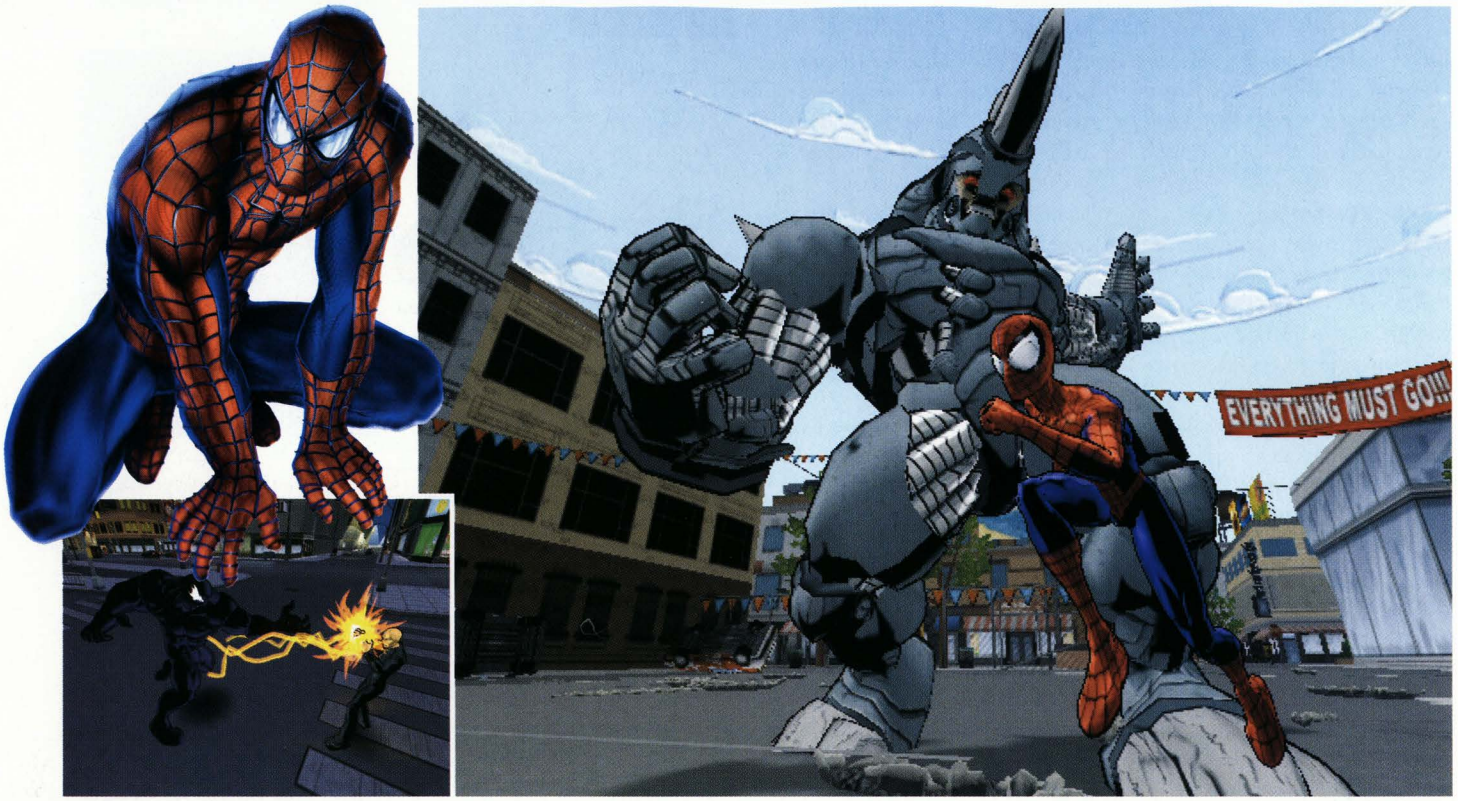
### Boss - Beetle

Souboj s broukem je více než iritující. Mydlete ho po hlavě chapadly ostošest a nepouštějte ho z dosahu. Po chvíli vystrčí laserové krovky a souboj trochu přiostří. Můžete ho v klidu mlátit dál, jen musíte být opatrní a rychleji reagovat nebo můžete skákat po aréně jak klokani a čekat, až se vrátí do normálu. Po ubrání zhruba poloviny energie vytvoří brouk neprodyšnou klec uzavřenou silovým polem. Zároveň odpadnou z podlahy desky a odkryjí laserovou past, do které se spadne líp, než leze ven. Držte se pořád u brouka, a pokud se zastaví v rohu, musíte se chapadlem rychle k němu přitáhnout a dát mu pár ran, jinak by prošmejdil celou arénu laserem a přičísl vám s ním pěšinku. Po čase odpadnou další desky a budete mít pouze kousek arény volný pro pohyb.

### Spider-Man

Vaše identita je prozrazena, navíc se Sable podaří Petera uspat a vydat se s ním na cestu k Traskovi.






Peter se naštěstí probudí a podaří se mu vyskočit z auta, ve kterém byl převážen. Nyní budete muset bojovat se Silver, ale protože nejste převlečený za Spider-Mana, nemůžete používat pavučiny. To je trochu problém, zvlášť pokud přepadnete přes okraj mostu.

Jednoduchou skákací strategií ubírejte po kouskách soupeře energii, dokud se nespustí další event.

Po malém automobilovém karambolu budete muset zachránit několik lidí. Nejdříve vytáhněte společně se Sable lidi z auta visícího z mostu. Je v něm žena a dítě. Potom utíkejte k hořícímu autu za vámi a otevřete dveře. Pak jděte pomoci Sable vytáhnout lidi z auta převráceného na střechu. Poslední nebožák bude dělník na horní části konstrukce mostu. K němu se dostanete klasickým lezením po zdech (což asi moc normálních lidí zrovna neumí). Až všechny zachráníte, objeví se Venom a Sable unese. Sledujte ho mezi domy, než se začne souboj. Popisovat ho nemá cenu, protože je na chlup stejný jako na střeše školy.

## VENOM

**Boss - Carnage**

Carnage disponuje sílou Venoma a mrštností Spider-Mana, což z něj dělá nepříjemného soupeře. Snažte se ho držet v rohu, jak nejdéle to půjde, a bušte do něj chapadly. Když se Carnage napřímí a začnou z něho vylézat chapadla, je nejvyšší čas se na chvíli vzdálit, jinak by vás zasáhl spletí chapadel, která z něj vyletí. Po chvíli Carnage rozevře dveře a uteče pryč. Rychle jděte za ním, než si stačí doplnit energii, a zase do něj rubejte jako dřív. I podruhé se podaří nepříteli utéct a vy ho budete muset následovat do obří laboratoře. V laborce můžete navíc používat i barely volně stojící po místnosti. Pokud budete mít málo energie, máte tu spoustu vědců připravených obětovat se ;pro dobrou věc -).

## SPIDER-MAN

**Finální souboj**

Obdobně jako jste museli v jiných soubojích chránit omráčenou postavu, musíte i teď udržet Traska naživu. Protože už není v Peterovi přítomen Venomův gen, můžete jít přímo k Venomovi a nic se vám nestane. Vždy odlákejte Venoma od vrtulníku a pak klasickou strategií útočení ze vzduchu aliena zpracovávejte. Až bude mít Venom asi čtvrtinu energie, rozšíří se oheň a on se začne intenzivněji věnovat Traskovi v helikoptéře. Bouchejte do Venoma, a pokud po vás vystartuje, oběhněte vrtulník. Když vás ztratí z dohledu, nebude vás pronásledovat a vrátí se zpět ke své destrukční činnosti. Touto metodou Venoma zlikvidujete bez většího rizika.

Po závěrečných titulcích budete moci pokračovat ve hře a plnit úkoly, za které se vám budou odemykat speciální obleky.

**Lukáš Kolínský**

# Fahrenheit

**Je vám horko? S naším návodem na tuhle ledovou adventuru** vám bude lépe!

INFO

■ **VYDAVATEL:** Atari ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Quantic Dream ■ **RECENZE:** PLAY 11 - 90 %

Vynikající adventure, která si zaslouží členství ve sbírce každého hráče! Nenápadný, ale o to zábavnější titul.

**The Murder (Lucas Kane)**
Projděte si úvodní tutoriál, kde se naučíte základům ovládání hry. Až zhlédnete videosekvenci, musíte jednat rychle. Odtáhněte mrtvolu do kabiny, seberte koště a vytřete podlahu. Pak si dojděte umýt ruce a u pisoáru seberte nůž. U dveří se nachází automat - nejprve ho prohlédněte a poté do něj několikrát uhoďte a seberte minci. Vyjděte z toalety a sedněte si k svému stolu. Napijte se, najezte se a zaplaťte účet ležící na stole. Poté odejděte hlavním vchodem. Zahněte doprava a na křižovatce taktéž doprava, přejděte silnici a vstupte do stanice metra (osvícená čtyřmi lampami).

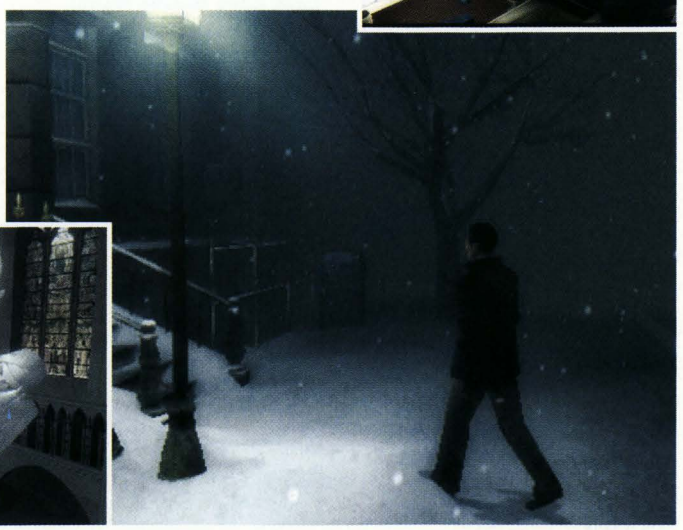
**Carla Valenti, Tyler Miles (Investigation)**
Nejprve s Carlou prozkoumejte plácek před kavárnou a vejděte dovnitř. Vyslechněte si strážníkovo hlášení (pořadí otázek: „Suspect-How-Victim-Waitress") a jděte za číšnicí. Vyslechněte ji a přemluvte ji, aby se pokusila o portrét podezřelého na policejní stanici (Suspect-Cheer Up). Jděte ke stolu, kde seděl Lucas, a prozkoumejte všechny předměty včetně sedačky. Po krátkém rozhovoru s hochy z pitevního obejděte pult a dejte si kafe. Udělejte to samé s Tylerem. V jeho kůži si zavolejte z telefonu v zadní části kavárny. Poté se vydejte na místo činu a nejprve s Carlou prozkoumejte tělo oběti, mop a krev na zemi v levé kabině. S Tylerem se podívejte taktéž na tělo oběti, do umyvadla a zkuste prohledat i koš. Pokud zde nenajdete vražednou zbraň, zkuste spláchnout záchod napravo, a pokud nebude ani tam, prozkoumejte s Carlou štěrbinu v levé kabině. Vyjděte ven a nechte Tylera promluvit s chlapíky u baru. Poté promluvte s Tylerem (Clues-Leave-Confirm). S Carlou vyjděte před budovu a prozkoumejte krvavý flek ve sněhu. Pak nastupte do auta.

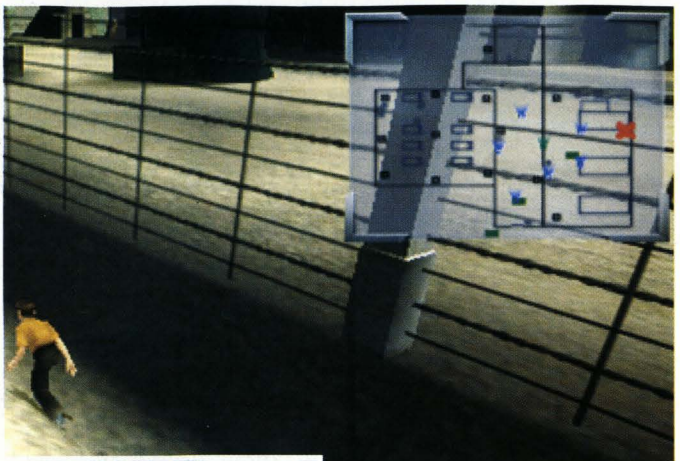
**The Day After (Lucas Kane)**
Vstaňte z postele a z nočního stolku seberte medicínu. Jděte do obýváku a zvedněte telefon. Pokud to nestihnete, zavolejte Marcusovi. Pak zvedněte zakrvácený svetr, jděte do koupelny a svetr ukliďte do pračky. Poté si umyjte ruce a ze skříňky nad umyvadlem vezměte obvazy. Zavřete skříňku, vymočte se a vydejte se do ložnice. Oblékněte se u šatníku a vraťte se do obýváku. Po krátké vizi ukliďte postel v ložnici a v obýváku si dejte mlíko, které je v lednici. V kuchyňské skříňce nalevo naleznete bonus. Vydejte se na balkón, vyplašte havrana a seberte další bonus v rohu. Vraťte se zpět a pusťte si muziku. Vyčkejte na příchod policisty - seberte klíč ze stolu u kuchyňského pultu a jděte mu otevřít. První akční sekvenci zahrajte pozitivně. Tyto akční sekvence spočívají v tom, že musíte směrovat páčky analogů dle barevného diagramu. Promluvte tedy s policistou (It Was Me-Yes) a nechte ho prohlédnout si váš příbytek. Poté se vydejte ven za Marcusem.

**Confession (Lucas Kane)**
Jděte přímo za nosem po zasněžené cestě až k Marcusovi. Promluvte s ním (Details-Alone-Drugs-Trance-Visions-Little Girl-Sick-Calm-Convince-Take), načež obdržíte křížek, který vám přidá jeden život. Po rozhovoru uvidíte, jak malý chlapec spadne do rybníku - rozeběhněte se za ním a skočte do vody. Doplavte k němu, chyťte ho a vytáhněte ven. Zvedněte se a skloňte se nad chlapcem - nedýchá. Poskytněte mu umělé dýchání (zatlačte po každém počítání) a zhlédněte videosekvenci.

**Police Work (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Nejprve se ocitnete s Carlou na policejní stanici. Vyjděte po schodech a projděte dvojitými dveřmi do hlavní haly. Dojděte do své kanceláře vpravo v rohu, čeká vás rozhovor s Jeffreym ohledně Tylerova dluhu a Garret vás informuje, ať se zajdete podívat na tělo oběti do pitevny. Vejděte do kanceláře, napijte se z automatu na vodu a zavolejte Tylerovi.

Přepněte se na Tylera a zvedněte se z postele. Zajděte do koupelny, koukněte na sebe do zrcadla a vezměte bonus naproti záchodu. Vymočte se a dejte si sprchu. Vraťte se do ložnice a oblékněte se. Poté jděte do obýváku, pusťte gramofon a promluvte s vaší přítelkyní, Sam (Tender-Convincing). Oblékněte si bundu u dveří, dejte Sam polibek na rozloučenou a opusťte byt. Na policejní stanici se vydejte za Carlou do kanceláře - po cestě vás zastaví Jeffrey, se kterým uzavřete sázku (Friendship-Delay). Vejděte do kanceláře, pověste si kabát na věšák a zahrajte si s míčem. Před odchodem se napijte vody a dojděte za Carlou, která stojí u stolu uprostřed haly. Po rozhovoru (Knife-Killer's Booth-Book-Coffee Cup) se vydejte s Car-





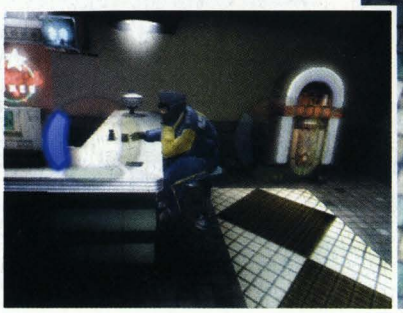
lou zpět do kanceláře a sedněte si k počítači. Prohlédněte si pravou zásuvku stolu (bonus) a zapněte počítač. Přečtěte si třetí e-mail (bez titulku) a podívejte se do databáze na heslo „Kirsten".

**Alternate Reality (Lucas Kane)**
Po nepříjemném zážitku vylezte z kabiny a opláchněte se u umyvadla. Naproti zrcadlu najdete bonus. Vyjděte ze záchodů a dojděte do své kanceláře (dle mapy). Sedněte si k počítači a během rozhovoru s kolegou vás čeká další akční sekvence, kterou zahrajte negativně, abyste nevěnovali pozornost iluzím. Otevřete pravou zásuvku a seberte křížek (plus jeden život). Vyčkejte na telefon, který zvedněte a své ex-přítelkyni Tiffany kladně odpovězte (Yes). Opět nevěnujte pozornost iluzím v následující sekvenci a vyčkejte, než kolegovi zazvoní telefon. Poté, co od něj převezmete úkol, vydejte se ven z kanceláře. Dojděte (dle mapy) až k rozbité počítačové stanici a pusťte se do spravování. Po chvilce zděšení zaběhněte zpět do kóje, načež následuje akční sekvence. Zahrajte ji pozitivně, abyste se vyhnuli halucinacím, jež vás ohrožují.

**Reconstruction (Carla Valenti)**
Nyní se nacházíte v márnici a budete svědky rekonstrukce na základě pitvy. Během celého procesu se snažte zahrát sekvence pozitivně, jelikož jedině tak se dozvíte více o tom, jak vražda proběhla. Poté následuje rozhovor s doktorem (Knowledge-Cause).

**Tyler & Kate (Tyler Miles)**
Návštěva svědka - číšnice z kavárny - na policejní stanici je nezbytná pro vytvoření přibližného portrétu Lucase. Výsledná podoba tohoto portrétu nijak výrazně neovlivní průběh hry. Sestrojte jej podle vlastního úsudku a předložte jej číšnici.

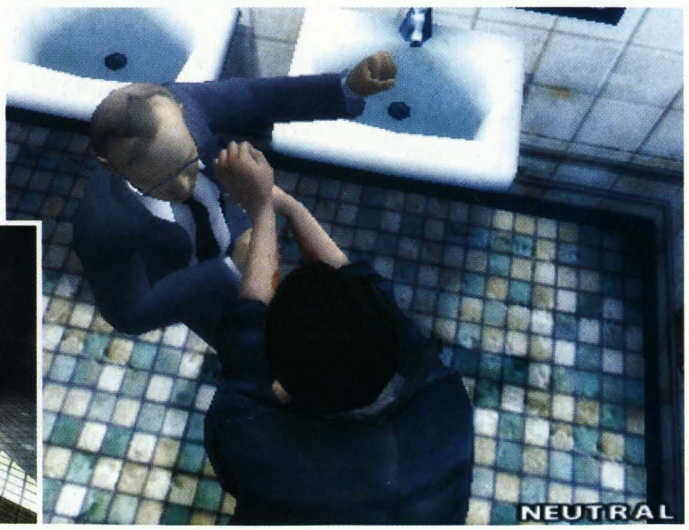
**Lost Love (Lucas Kane)**
Zvedněte se z gauče a udělejte něco pro zlepšení nálady - vedle dveří na balkon se nachází boxovací pytel, do kterého boxujte tak dlouho, než ho ukopnete. Zjistíte, že jste rychlejší a silnější. Také si můžete zahrát na kytaru - nejprve však musíte zapnout reproduktor a poté uchopit kytaru. Alternativou je zapnout si stereo. V ložnici na stolku jsou prášky, které vás uklidní. Nakonec se zajděte vymočit a pak si chvilku schrupněte. Vzbudí vás Tiffany, která si přišla pro věci. Při rozhovoru jí nabídněte sklenku (Glass), kterou naleznete v kuchyňské lince u lednice, a poté se zeptejte na novinky (News). Nakonec jí budete muset přinést ke gauči dvě bedýnky s věcmi. Jedna se nachází v obýváku v rohu (vedle telefonu) a druhá v ložnici vedle počítače. Rozhovor pokračuje (Reassuring-Sentimental-Alone) a vy své ex-přítelkyni zahrajte na kytaru. Poté ji polibte (Kiss) a v následující milostné scéně se v posteli postarejte o hladký průběh. Uprostřed noci se probudíte, vstaňte z postele a zavřete okno. Vypněte počítač a jděte do obýváku. Vypněte TV a vyjděte ven z bytu. Po videosekvenci se opět probudíte, tentokrát doopravdy.



**Hide and Seek (Lucas Kane)**
Vydejte se přes hřbitov směrem ke hrobu svých rodičů, kde stojí Marcus. Položte květiny na hrob, načež následuje vzpomínka na dětství. Zde v kůži mladého Lucase máte vizi, že vaši přátele jsou v nebezpečí. Akční sekvenci, která následuje, zahrajte pozitivně, čímž si ulehčíte cestu do hangáru. Vydejte se po pravé straně k ostnatému plotu, přes který je přehozena plachta. Přelezte jej a schovejte se za kámen nalevo. Vyčkejte, až voják projde okolo vás do spodní části a přeběhněte přes silnici do příkopu na druhé straně. Za balvanem se nachází díra v plotě, kterou prolezte. Schovejte se za druhou hromadu beden a vyčkejte, až vyjede auto s hangáru. Jakmile bude před vámi, rozeběhněte se a utíkejte v jeho zákrytu. Doběhněte k díře vedoucí do hangáru (červené označení na mapě). Prolezte do hangáru, kde potkáte Marcuse. Nyní se musíte pokusit zachránit své přátele, kteří zde hráli na schovávanou. První se nachází v konstrukci malého letadla, je však drzý natolik, že ho musíte přemluvit (Lie). Druhý se nachází nahoře na konci ochozu schovaný mezi plechy a třetí v přední části hangáru mezi vyskládanými bednami.

**Friendly Combat (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Před zápasem je vždy důležité se rozcvičit. S Carlou vylezte na žebřiny a udělejte deset sklapovaček. Poté si lehněte na žíněnku a udělejte deset leh-sedů. Poté se napijte vody, pusťte hudbu a přepněte na Tylera. Na žíněnce udělejte deset kliků a přiložte si k tomu deset cviků na vzpírání a na posilování nohou. Napijte se vody a vlezte do ringu. Vyřiďte protivníka tak, jak jste zvyklí z jiných akčních sekvencí. Každý úspěšný zásah je bodován, vyhrává ten, kdo první dosáhne deseti bodů. Pokud se chcete procvičit více, kladnou odpovědí (Yes) si to můžete rozdat s Tylerem znovu.

**Debriefing I (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Nyní vás čeká jednání s vaším šéfem



ohledně případu, který vyšetřujete (Psychopath-No). Následuje rozdělení úkolů: Carla jde do archivu, Tyler do obchodu s knihami.

**Debriefing II (Carla Valenti)**
Vydali jste se do policejních archivů, které se nacházejí v základech budovy. Jsou temné, ošklivé prostory a navíc Carla trpí klaustrofobií. Naproti schodům seberte bonus a pokračujte až k mřížím. Otevřete dveře a rozsviťte světlo. Projděte mříží, přičemž musíte zároveň vyrovnávat dech (pomocí tlačítek L1 a R1) a pohybovat se. Otočte ventilem u pravého archivu, projděte na konec a otočte ventilem po levé straně. Poté zopakujte na pravé straně a projděte dále k počítači. Zapněte počítač, načež zjistíte, že není proud. Otočte ventilem na regálu (1960-1965), následuje ventil (1965-1970). Vzadu zapněte proud a vraťte se k počítači. Otočte ventilem na regálu (1980-1985) a projděte k regálu (1980-1985), který se nachází hned za ním. Zde otočte také ventilem a vraťte se zpět k počítači. Nyní opět otočte ventilem na regálu (1980-1985) a po něm ventil na regálu (1985-1990). Projděte uličkou, jež se zpřístupnila a otočte ventilem na regálu (1990-2000). Z levého regálu (1990-2000) seberte složku, se kterou se vraťte k počítači a prozkoumejte ji.

**Debriefing III (Tyler Miles)**
Sejděte po schodech a vydejte se ke starému Číňanovi. Promluvte s ním (Cough-Insist-Book-Insist). Po rozhovoru se vydejte zpět ke schodišti, načež vás Číňan osloví. Obdržíte knihu, se kterou dojděte pod schody ke stolku s lupou. Položte si ji na stůl, kde zjistíte název knihy a nakladatelství - De Gruttola. Poté odložte knihu vedle a prozkoumejte tu svou - pěkně pod lupou. Až ji budete uschovávat zpět, vypadne malý útržek papíru, který seberte. Vyjděte po schodech ke dveřím a v knize napravo se podívejte na číslo, pod kterým je nakladatelství vedeno (De Gruttola - 1796). Dojděte ke stolu za Číňanem, kde se ve velké knize dozvíte, že budete hledat ve třetím patře v bílém oddělení (napravo). Vyjděte tam a vezměte knihu, kterou Číňan shání. Doneste mu ji a poptejte se na tu svou (Who Sold-Rare). Po rozhovoru seberte bonus před schody a vyjděte ven.

**Agatha (Lucas Kane)**
Jděte rovně ulicí a zamiřte do domu Agathy (osvětlen lampou). Zazvoňte a vstupte dovnitř. Napravo v místnosti (kuchyně) seberte bonus, vraťte se do chodby a projděte dveřmi na jejím konci. Dejte se do místnosti nalevo, kde najdete vědmu. Nejen že je slepá, ale také je upoutána na invalidní vozík. Promluvte s ní (Help), seberte křížek ze stolku za ní a pak se chopte vozíku. Vyjeďte s ní na chodbu a zahněte doprava do místnosti s ptáky. Zde s ní promluvíte (Possessed-Mad) a pak nakrmte ptáky. V druhém šuplíku malé skříňky naleznete krmení pro ptáky a pak postupně obejděte klece a do každé toho trochu nasypte. Poté promluvte opět s Agathou (Manifestations) a odvezte babku zpět do obýváku. Postavte ji ke stolu a z horního šuplíku seberte svíčky, které postupně postavte do svícnů. Pak dojděte do kuchyně a z kredence vezměte sirky, kterými zapalte svíčky jednu po druhé. Budete požádáni, abyste zhasnuli světlo (vypínač je hned vedle dveří) a zatáhli záclony. Až tak učiníte, posaďte se naproti vědmě a uvolněte se. Následuje terapie (akční sekvence), ve které se dozvíte, co se zhruba v té kavárně stalo.

**Question & Bullets (Carla Valenti)**
Dojděte k Robertu Mitchellovi na konci střelnice a promluvte s ním - než se však budete moci zeptat na podrobnosti o případu „Kirsten", musíte si zastřílet. Vypálíte tlačítkem R1, nabíjíte tlačítkem R2. Nestřílejte po bílých osobách na černém pozadí - to jsou civilisté. Výsledek se odrazí pouze na vaší náladě, nikoli na výsledku rozhovoru. Následuje tedy rozhovor (Killer-Other Elements) a poté střelba. Nakonec promluvte s policistou podruhé (Investigation-Links-Then-Files).

**OVLADÁNÍ**

**CO JE CO**

**Trojúhelník** » přepínání postav
**Kolečko** » ukazatel nálady
**Křížek** » běh
**Levý analog** » pohyb (akce)
**Pravý analog** » kamera (akce)
**L1** » přepnutí kamery (akce)
**R1** » přepnutí kamery (akce)
**L2** » vycentrování kamery
**R2** » pohled z první osoby
**Select** » menu
**Start** » pauza

**Double or Quits (Tyler Miles)**
Nyní je na čase vypořádat se s Jeffreym, a to v basketu. Pokud prohrajete, zaplatíte Jeffreymu 200 babek, a pokud vyhrajete, přestanete mu dlužit. Jak to dopadne, je snad jasné. Stačí zvládnout akční sekvenci a jako první dát deset bodů.

**The Storm (Lucas Kane, Marcus Kane)**
Zvedněte telefon a následuje akční sekvence. Uhýbejte letícímu nábytku a bojujte se silným větrem, až nebude zbytí a vy budete muset v kůži Marcuse zachránit Lucasovi život. Utíkejte ke dveřím nalevo. Nejprve zazvoňte, poté vyrazte dveře a doběhněte na balkon, kde pomůžete bratrovi dostat se zpátky na zem.

**Dark Omen (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Dojděte přes ložnici do obýváku a zvedněte vyzvánějící telefon. Po rozhovoru s Tylerem si zajděte na záchod, snězte kousek pizzy z kuchyňského pultu a sedněte si na chvíli k TV. V ložnici se oblékněte a běžte otevřít Tomymu. Až se Tomy usadí ke stolu, dojděte pro skleničky, které se nacházejí v kredenci (v rohu). Doneste je ke stolu a usaďte se. Připijte si a pokecejte si s Tomym (Tommy-Difference-Carla). Poté se pustíte do vykládání karet - několikrát je zamíchejte a podejte balíček Tomymu. Pak otočte dvě karty a pak ještě další tři páry karet. Nezáleží na tom, ja-

ké karty otočíte, neboť výsledek bude vždy stejný. Až Tommy odejde, přepněte na Tylera a popřemýšlejte si. Poté si sedněte k počítači a koukněte na web - stránka „World". Zavolejte Carle a sdělte jí svůj objev. Po rozhovoru se zvedněte, vezměte útržek papíru a odfaxujte jej Carle. Jestli jste unavení, napijte se z automatu na vodu či si zahrajte s míčem. Přepněte se na Carlu a seberte fax od Tylera. Zajděte s ním k sousedovi Tommymu (vstupní dveře naproti vašim) a poslechněte si jeho názor. Pak se vraťte do bytu a zavolejte Tylerovi. Přepněte se na Tylera, sedněte si ke stolu a zapněte lampičku. Prozkoumejte útržek proti světlu, načež zavoláte Carle. Záleží jen na vás, kdo půjde za Lucasem a vyslechne ho. Kladná odpověď (Yes) pošle Tylera, záporná (No) pošle Carlu do banky. V našem případě se za Lucasem vydala Carla.

**Face Off (Lucas Kane)**
Začínáte ve své kanceláři a zničehonic dostanete vizi, že vás navštíví policistka. V pravém šuplíku naleznete bonus, pak se zvedněte ze židle a schovejte papír ležící na rohu stolu. Také ukliďte knížku ležící na malém stolku nalevo, usaďte se a vyčkejte příchodu Carly. Během tohoto rozhovoru vás čekají dva druhy akčních sekvencí - některé se týkají Carly (sekvence při pokládání otázek) a některé Lucase (halucinace). Ty, co se týkají Carly, se snažte zahrát pozitivně a ty, co se týkají Lucase, musíte zahrát negativně (resp. nehrát, aby jim Lucas nevěnoval pozornost). Nyní tedy průběh rozhovoru (Subject-Truth-Truth-No-Joke-Illness-Lie-Truth). Jakmile se Lucas vydá na záchod, hrajete za Carlu. Seberte ze stolu pero a prohlédněte si pár fotek. Až se Lucas vrátí, Carla odchází.

**Back to Agatha (Lucas Kane)**
Vstupte do domu Agathy a dojděte do obýváku, kde naleznete mrtvou Agathu na zemi. Mrtvoly si nevšímejte a vydejte se do místnosti s ptáky. Prozkoumejte největší klec visící hned naproti dveřím (je tam nějaký papír) a důkladně si prohlédněte zámek. Z druhého šuplíku malé skříňky seberte pytlíček s krmením, ve kterém najdete i klíček. Odemkněte si klec a prohlédněte si kus papíru. Poté běžte zpět do obýváku a utečte oknem.

**Happy Anniversary! (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Až se Tyler vrátí domů, čeká ho milé překvapení. Vezměte šampaňské z lednice a nalijte ho do připravených skleniček na pultu. Potom zapněte troubu, po dialogu pusťte hudbu a zatančete si s ženou svých snů. Mezitím je na Carle, aby zjistila souvislosti mezi několika nalezenými stopami. Vyčkejte na Garreta, který vám zavolá a pošle otisky prstů z pera. Z Tylerova stolu seberte papír s otisky prstů z místa činu, prozkoumejte je (Examine) a zapamatujte si (Memorize). Sedněte si k počítači a porovnejte je s otisky prstů získané od Garreta (Link). Poté přijde policista z kavárny (Martin) a pokecá s vámi. Po rozhovoru seberte fotku ze složky ležící na vašem stole a jděte do hlavní haly ukázat ji Martinovi. Zjistíte, že vrahem z kavárny je opravdu Lucas Kane. Utíkejte tuto novinku zavolat Tylerovi.

**Confrontation (Carla Valenti, Lucas Kane)**
Vtrhněte do Lucasova bytu a prohledejte všechny místnosti v bytě. Nyní vás čeká v kůži Lucase parádní akční sekvence, při které se vypořádáte se skupinkou policistů, policejními auty a s pomocí helikoptéry zdrhnete z dosahu policie.

**Captian Jones is Really Upset (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Nyní se ocitáte v kanceláři svého šéfa v opravdu nezáviděníhodné pozici - pro hladký průběh rozhovoru nechte mluvit oba dva. Až vyjdete z kanceláře, osloví vás Garret a sdělí vám, že došlo k další vraždě.

**Soap, Blood & Clues (Carla Valenti, Tyler Miles)**
Až dorazíte na místo činu, vydejte se k prádelně, kde pokecejte s policisty (Clues-Victims). Vejděte dovnitř a důkladně prozkoumejte tělo chlapíka - vraha. Porozhlédněte se také po krvavých stopách vedoucích k oběti a nakonec se podívejte na tělo oběti. Nezapomeňte se také podívat na kufřík s nářadím a krvavý flek u výlohy. U prádelního košíku seberte bonus a přepněte se na Tylera. Prohlédněte si obě těla a vyvěšený telefon. Poté promluvte s Carlou (Leave) a opusťte místo činu.

**Fallen Angles (Lucas Kane)**
Vzbuďte se a vstaňte. Následuje rozhovor s mrtvou Agathou (Who-Why) a poté akční sekvence, při níž se poperete s pekelnými anděly. Až vás Marcus vzbudí, promluvíte si s ním (Visions-Agatha-Lucas).

**The Fugitive (Lucas Kane)**
Začínáte na ulici, vydejte se tedy rovně a na křižovatce zahněte doprava směrem k bytu Tiffany (označen žlutou cedulí). Dostanete vizi, že byt střeží policie. Vydejte se zpět a u zelených kontejnerů přelezte plot. Přelezte další plot a propližte se podél pravé zdi k trubce v rohu, po které vyšplhejte nahoru na římsu. Pokračujte dále po římse a při několika sekvencích udržujte rovnováhu. Dojděte na konec a slezte po trubce dolů. Zde opět přelezte plot a dojděte k oknu. V pravém koutu seberte cihlu a otevřete si okno. Vlezte do něj, uvnitř si lehněte na postel a pak zahrajte sekvenci pozitivně - uvidíte Tylera, jak se chystá prohledat Tiffany byt. Vejděte do obýváku a pusťte si TV - přepněte na třetí kanál, čímž se dozvíte o profesorovi Kuriakinovi. V hnědé skříňce v kuchyňském koutu naleznete jídlo, další porce je v lednici společně s mlékem. Dejte se do koupelny a seberte křížek (extra život) ze země. Vraťte se do obýváku a dojděte k oknu, načež přijde Tiffany. Po rozhovoru se schovejte do šatníku vedle gauče. Při rozhovoru Tiffany s Tylerem následuje několik kratších sekvencí, které zahrajte pozitivně.

**Janos (Carla Valenti)**
Navštívíte blázinec, kde se nachází někdo, kdo rituálně zabil a přežil. Vydejte se chodbou rovně a na druhé křižovatce zabočte doprava. Dojdete ke zřízenci, který vás pustí dál. Promluvte s bláznem (Kirsten-Insist-Who-Why-Other Murders-Murders). Až rozhovor skončí, vydejte se z cely ven ke zřízenci. Poté zkolabuje elektrické vedení, světla zhasnou a cely se otevřou. Nyní se musíte dostat k hlavnímu vchodu. Vydejte se rovně chodbou, na první křižovatce zastavte a přestaňte dýchat, dokud blázen neodejde. Otočte se doleva a pokračujte chodbou, u dalšího blázna opět zastavte. Až přejde, pokračujte dále ke dveřím, kterými projdete. V této místnosti rychle utíkejte (směrem doprava) až k hlavním dveřím.

**Meeting Kuriakin (Lucas Kane)**
Nyní se nacházíte v muzeu a máte domluvenou schůzku s profesorem Kuriakinem. U vstupních dveří vás

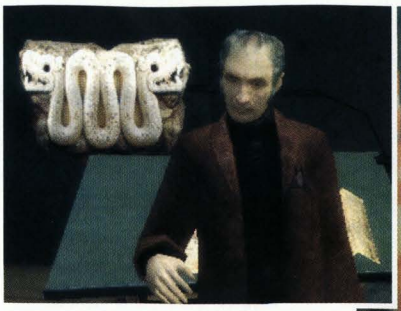
zastaví strážník, kterému se představíte jako novinář. Pokračujte dále k profesorovi a promluvte s ním (NY Times-Joking). Následujte ho k prvnímu obrazu (Serpent-Oracles) a poté k druhému obrazu (Oracle Kills-Executor-Truth-Show Forearms). Po rozhovoru následujte profesora dveřmi a na parkovišti vás čeká akční sekvence, kterou musíte zahrát pozitivně.

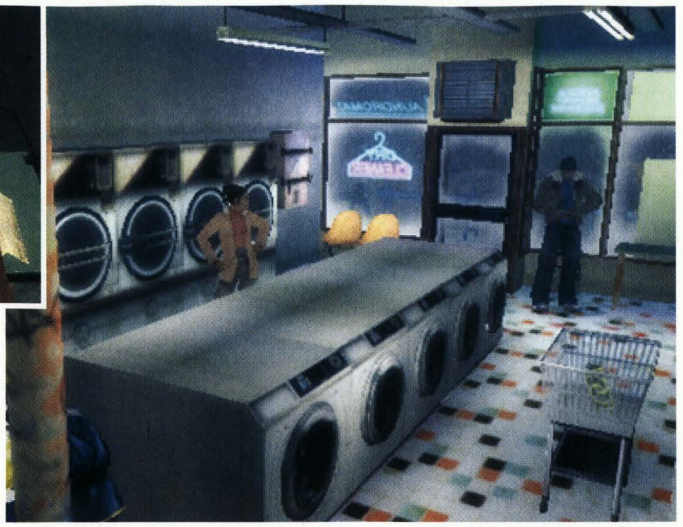
**Mayan Secret (Lucas Kane)**
Probudíte se na neznámém místě, přičemž vás obchází jakýsi šaman a mluví k vám (Chroma-Visions). Pak vykouzlí velikou černou bestii, která vás pronásleduje v další akční sekvenci. Po setkání s mrtvou Agathou se dozvíte vše potřebné ohledně vašeho dalšího poslání. Až usnete, dostanete vizi z jednání „bohů" s vědmákem (The Oracle), které vám přiblíží váš osud. Celou vizi uvidíte jen tehdy, pokud sekvenci zahrajete pozitivně.

**Danger & Ubiquity (Carla Valenti, Lucas Kane, Marcus Kane)**
Vstaňte s Lucasem z postele, běžte k telefonu a zavolejte Marcusovi (Telephone). Nyní se v kůži Marcuse rychle vydejte do místnosti nalevo a zvedněte telefon (No Time). Zamkněte dveře a vraťte se k telefonu. Nyní s Carlou vtrhněte do dveří vedle Tylera - nejsou to ty správné, takže zkuste dveře na konci chodby opravdu s č. 369. Zjistíte, že Lucas už zde není. Poté se opět v kůži Lucase vrátíte do pokoje. Zvedněte vyzvánějící telefon, kde se dozvíte, že unesli Tiffany.

**Fate on Russian Hills (Lucas Kane)**
Dorazili jste do zábavního parku, kde se nachází Tiffany. Doběhněte k vráně a sledujte, kam letí. Až se dostanete k horské dráze, vejděte do budky a přivolejte si vozítko. Nastupte do něj a můžete jet. Nahoře musíte přejít přes úzký trám k Tiffany - udržujte rovnováhu pomocí tlačítek L1 a R1. Až se dostanete ke své milované, přeřízněte jí provazy.

**Checkmate! The Oracle**
Krátká sekvence s vědmákem, při které si vyslechnete další plány „bohů".





**Child's Play (Lucas Kane, Marcus Kane)**
Vstaňte, slezte z postele a vzbuďte Marcuse. Vylezte oknem ze svého pokoje a propližte se kolem světla ke zdi naproti příbytku. Podél této zdi pokračujte až k velkému kameni, za který se schovejte. Povylezte zpoza kamenu tak, aby se vám ukázala kamera na dva vojáky stojící opodál. Vyčíhejte si okamžik, kdy se světlo stáčí pryč a oběhněte kámen k další věži. Oběhněte základy a vydejte se k budově, ale jakmile se vynoří voják (na kterého Marcus upozorní), zaběhněte se schovat za hromadu beden poblíž. Až voják přejde, přeběhněte k vodní nádrži. Běžte k druhé nádrži, která se nachází nalevo od vás. Nyní se role bratrů rozdělí. S Lucasem se vraťte ke značce, která se nově objevila na mapě. Nachází se kousek před první vodní nádrží. Až u ní budete, hoďte kámen a vy můžete s Marcusem přeběhnout naproti k hromadě vedle domku. S Lucasem proveďte to samé. Nyní s oběma zaběhněte mezi domky a doběhněte na konec plácku (ke stožáru s vojákem). V kůži Marcuse oběhněte dům napravo a kopněte do popelnice. S Lucasem vyběhněte ke stožáru, rychle vylezte nahoru a přešplhejte po drátě mezi světly na druhou stranu. Prokličkujte mezi světly až ke dveřím do hangáru. Přepněte páku a vejděte dovnitř. Otevřete další dveře a udivte se.

**The Pact (Carla Valenti)**
Projděte hřbitovem až ke hrobu s věncem - hrob vaší zesnulé Tiffany. Náhle se objeví Lucas a osloví vás (Trusting-Oracle-Lucas-Other Murders-Roots-Help). Během tohoto rozhovoru lze ovlivnit Carlu pozitivně zahranými sekvencemi.

**Jade (Lucas Kane)**
Projděte si krátkou vizí malé holčičky v uniformě z kláštera - Jade.

**Frozen to the Bone (Carla Valenti)**
Na začátku vás čeká rozhovor s Tylerem (Admit). Za Tylerem přijde jeho přítelkyně, za kterou se vydejte a promluvte s ní (Leave). Poté se vraťte ke Carle a hoďte s ní řeč.

**Where is Jade? (Lucas Kane)**
Vystupte z auta a vejděte do dveří. Projděte kolem jeptišky, dojděte na konec chodby a dejte se dveřmi nalevo. Vezměte holčičku z postele a po setkání s vědmákem utečte únikovým východem po levé straně. Nyní vás čeká souboj s vědmákem. Po ďábelsky rychlém a sakra náročném souboji a úprku (ukazatel L1/R1 se musí pohybovat v posledním čtverci) s holčičkou se ocitnete v místnosti opuštěného domu, kde se setkáte s Agathou (Indigo Child-Agatha-Dead-Refuse). Zjistíte však, že už to není Agatha, a proto i s Jade utečete. Dole na ulici potkáte Bogarta, za kterým vlezete do kanálu a schováte se tak před vojáky i démony. Tento souboj je velice obtížný.

**Bogart (Lucas Kane, Carla Valenti)**
Jděte starým opuštěným metrem za rastamanem až do výtahu, kterým sjedete dolu. Dojděte až k vagónům, kde promluvíte s Carlou (How-Jade). Pokračujte dále k Marcusovi a žebrákovi, vedle kterého se posaďte. Pokecejte s ním (Who-Chroma-Indigo Child-Orange Clan-Now What) a s Carlou se ohřejte u ohně. Pak se vydejte do vagónu, kam zamířil Lucas. Ulehněte k němu a zhlédněte luxusní videosekvenci ve vagónu „U Starého Houmlesáka".

**Revelation (Lucas Kane)**
Vstaňte a slezte z postele. Otevřete dveře a projděte chodbou až ke dveřím ložnice. Poslechněte si, co si rodiče povídají. V podstatě jde o to, že malý Lucas byl ještě v matčině lůně zasažen zářením z artefaktu atd.

**Final Countdown (Lucas Kane)**
Vydejte se proti silnému větru ke vstupním dveřím. Vejděte dovnitř, vlezte do výtahu a sjeďte dolů do veliké místnosti s artefaktem. Zhlédněte videosekvenci a pusťte se do dalšího boje s vědmákem. Souboj probíhá klasickým způsobem akční sekvence s výjimkou krátkých přestávek, kdy musíte nabíjet svůj speciální útok tlačítky L1 a R1. Jakmile se ukazatel naplní, vědmák natáhne bačkory v obrovském artefaktu. Poté následuje akční sekvence, při které se musíte vypořádat s bandou ozbrojenců - levou zadní. Ve finále se vám postaví šéfík klanu fialových - rozsekáte ho jako třešničku na dortu. Poté dojděte k Jade a položte ji na oltář nad artefaktem.

**Martin Hrouda & Marek Burč**

# The Suffering: Ties that Bind

INFO

■ **VYDAVATEL:** Midway ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Midway ■ **RECENZE:** PLAY 12

Solidní hororová akce, která ale nabízí naprosto totéž co první díl. Mnohým to bude stačit, jiným to bude málo.

**Další z dlouhé řady survival hororů. Nedaří se přežít?** Opět je tu záchrana v podobě kompletního návodu.

## 1 - REMEMBRANCE OF THINGS PAST

Po úvodní videosekvenci utíkejte ke zdi u brány, která se zavře. Chvíli počkejte a pak projděte branou, kterou vám přátelští vězni otevřeli. Vejděte do věznice a běžte za svým kámošem. Po vyslechnutí rozhovoru z vedlejší místnosti vyletí mrtvola ze dveří. Mrtvolu oberte o brokovnici a pokračujte mřížemi, které se náhle otevřely. Projděte chodbou a na jejím konci projděte dveřmi nalevo. Pokračujte do místnosti se psem, kde seberte léky z police a mapu ze skříňky s mrtvolou a dojděte ke psovi. Pak zvedněte telefon naproti automatu a pokračujte do Break Room. Potkáte zde skupinku starých známých, kteří se do vás pak pustí. Vypalte do nich pár nábojů a pak střílejte do monstra, dokud nezmizí. Ze skříňky seberte léky a pokračujte dále. Dejte se doleva, sejděte dolu po schodech a podívejte se na televize před mřížemi. Vstupte do haly, seberte tři molotovy a vyřiďte skupinku vězňů. Až se proměníte v monstrum, rozsekejte zbytek nepřátel.

## 2 - HOPELESS BLEAK DESPAIR

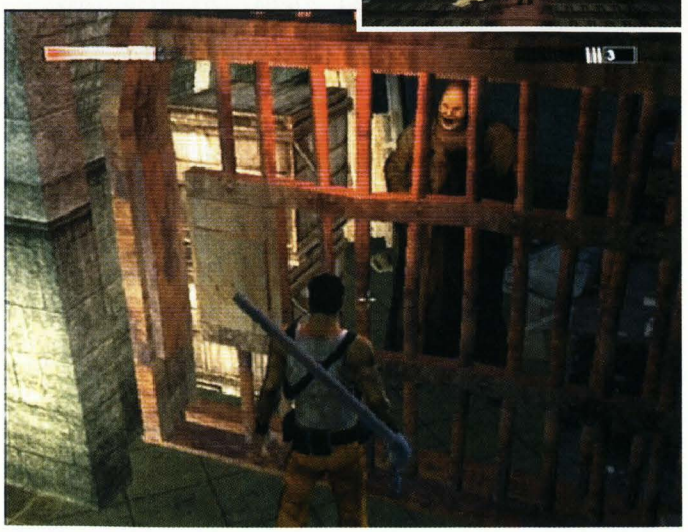
Poté, co se ocitnete v novém vězení, někdo zmasakruje stráž. Seberte pouzdra na pistole z mrtvoly vojáka u dveří, jděte na chodbu a ze skříňky seberte mapu a léky. Vezměte ocelovou trubku, mrkněte na televizi a vstupte do skladiště (Warehouse). Vylezte na menší bedny v hale a prolezte okýnkem na místo, které jste viděli v televizi. Rozbijte bednu a prolezte pod plotem. Od mrtvého vojáka seberte pistoli, rozbijte prkna na dveřích a dojděte ke studně. Slezte po žebříku dolů a seberte mapu. Prolezte podchodem a zabijte monstrum.

## 3 - THE WEAK SHALL INHERIT NOTHING

Zlikvidujte monstrum a ze skříňky vezměte léky. Pak se dejte chodbou dolů po schodech, u mříží rozbijte paletu a otočte ventilem. Projděte mřížemi, rozstřelte zámek na skříňce a seberte léky. Projděte dveřmi nalevo a postupujte dále chodbou až do menšího skladiště. Vypořádejte se s potvorou a mrkněte na lednici. Seberte z ní baterku a vevnitř se nacházejí léky. Odsuňte bednu u pravé zdi a prolezte průchodem. Ocitnete se v zakrvavené místnosti, nalevo v průchodu seberte baterie a dejte se přes malé schodiště k žebříku. Vylezte nahoru a projděte na ulici. Přes kontejner prolezte skrz rozbitou zeď, vylezte po žebříku a prolezte oknem do apartmá.

## 4 - THE HARDEST HOMECOMING

Dojděte do ložnice a ze stolku seberte mapu, poté otevřete šatník a seberte dopisy. Přečtěte si je v inventoráři a jděte ke Carmen stojící ve dveřích. Až zmizí, seberte dopis od Blackmorea a přečtěte si jej. Z ložnice dojděte do obýváku k televizi a poslechněte si projev (šílený doktor). Až se probudíte,



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** otáčení
**Křížek »** použití
**Kolečko »** sekundární útok
**Trojúhelník »** Insanity mód
**Čtverec »** přepínání, sbírání zbraní
**R1 »** útok
**R2 »** skok
**R3 »** baterka
**L1 »** házení
**L2 »** přikrčení
**Šipka doprava »** přepínání výbušnin
**Šipka nahoru »** pohled z první osoby
**Šipka dolů »** nabíjení

ocitnete se v dětském pokoji. Ve dveřích seberte další pistoli a utíkejte do ložnice zvednout telefon. Budete varováni, a tak se vydejte na chodbu. Utíkejte po schodišti dolů, ze schránek dole seberte leták a vyjděte ven.

## 5 - THE UNHOLY BURDEN

Na ulici seberte náboje vedle houmlesáka u kontejneru a pokračujte ulicí dále. U telefonu jsou další náboje, u popelnice léky. Dejte se doleva a na konci ulice zachraňte chlapíka, kterého obtěžují dva kriminálníci. Pak si to rozdejte s několika monstry (zabijáci) a vyslechněte rozhovor příchozí dvojice. Vejděte do obchodu s elektronikou a koukněte na kanál s maniakem. Vzadu za televizory seberte mapu, projděte do zadního traktu a seberte baseballovou pálku. Ze skříňky seberte náboje a zkuste otevřít železné dveře. Za nimi narazíte na bývalého souseda, kterého následujte do dvora. Zde zlikvidujte skupinku zabijáků a přes kontejner vylezte do vyššího patra. Postupujte dále, po cestě seberte upilovanou brokovnici a seskočte na hřiště.

Následujte souseda až k mřížím. U mrtvoly seberte náboje do pistole a zlikvidujte zabijáka. Jděte dále za sousedem, a jakmile začne zvonit telefon, zvedněte ho. Pak následujte souseda přes stoku až na temný zakrvácený plácek. Zde lze sebrat náboje do pistole z bedny. Po krátké vizi se zjeví pár vysokých monster (hltouni). Zlikvidujte je, seberte další brokovnici a vylezte po žebříku, který se spustil. Seshora na vás skočí hltoun, kterého zabijte a vyskočte na ochoz, přes který se dostanete do budovy. Projděte skrz železné dveře a postupujte dále chodbou do atria. Rozstřelte barel u mříží a zneškodněte pár monster (žháři). Projděte skrz mříže a dojděte ke kontejneru, přes který se dostanete na střechu. Zabijte žháře, vejděte do díry ve zdi a seberte flashbangy.

Vylezte ven z místnosti, seskočte ze stříšky do uličky a zvedněte telefon. Vzadu v temné uličce posuňte bednu tak, abyste po ní mohli vyskočit do rozbité šachty v prvním patře. Vlezte tam a na zemi seberte malý samopal. Dejte se dřevěnými dveřmi do krámu, zmasakrujte skupinu zabijáků a od prodavačů obdržíte léky. Až se objeví velký chlápek se zbraní a dveře k prodavačům se otevřou, vběhněte tam a střelte ho. Pak stiskněte tlačítko na pultu vedle kasy a vyjděte ven. Naproti seberte molotovy z bedny a pokračujte po ulici k divadlu. Před vchodem do divadla zabíjejte příchozí zabijáky, hltouny a žháře a pak vstupte.

## 6 - DENIAL OF THE FITTEST

Posbírejte náboje za prvním pultem a za druhým seberte mapu. Rozstřelte dvě bedny u dveří a projděte jimi. Projděte předsíní skrz dveře až k pódiu. Vyběhněte na pó-

dium a po spuštění projekce vás čeká první větší krveprolití. Likvidujte nepřátele, a jakmile se vám naplní ukazatel šílenství (ukazatel pod zdravím), aktivujte tzv. Insanity mode. Proměníte se v monstrum a masakrování protivníků půjde jak po másle. Až je rozsekáte, seberte brokovnici pod podiem, zabijte žháře a projděte dírou v plátně. Dejte se doleva a dojděte k malému projektoru. Po zhlédnutí projevu následují jatka. Až zlikvidujete všechny nepřátele, běžte se podívat zpět k malému projektoru a zhlédněte další projev. Pokračujte dírou ve zdi, v uličce si poslechněte doktora z televize a vstupte do dveří.

Vyslechněte feťáka (zabijte ho) a dejte se dalšími dveřmi. Na ulici rozšmelcujte pár hltounů a zabijáků, posbírejte náboje a vylezte po žebříku na střechu. Přeběhněte až do tmavého okna u zkosené stříšky. Vlezte dovnitř, rozbijte bedny a projděte do jídelny. Vyjděte ven a pomozte policistům v likvidaci dvou velikých monster (střelci). Poté se vydejte směrem, odkud přišli střelci, až dojdete ke zbořenému altánku s Carmen. Po videosekvenci z minulosti se vypořádejte s nepřáteli, vyběhněte po schůdkách nahoru a projděte dírou v plotě. Seskočte do podloubí a postupujte dále vyschlou stokou až k zatlučeným dveřím nalevo. Rozbijte prkna a projděte dveřmi. V místnosti si poslechněte doktora a pak likvidujte zabijáky, dokud nebudete mít plný ukazatel šílenství. Obrněného zabijáka (šamana) lze zabít pouze v Insanity módu, do kterého se přepněte a rozsekejte ho. Pak si opět vyslechněte doktora a vydejte se otevřenými dveřmi nalevo od televizí.

Pod schody seberete mapu, vyběhněte nahoru a zapalte naprasklé dveře molotovem. Vyběhněte po schodišti a v pokoji nahoře vezměte telefon. Poté se dejte do místnosti vedle, zhlédněte videosekvenci a zabijte pár monster (narkomanů). Dejte si pozor na louže krve, ze kterých se narkomani rodí, jelikož tyto fleky vás zraňují. Projděte tedy dveřmi za chlapíkem, pokračujte chodbou kolem dvou feťáků až do další místnosti. Zde rozstřílejte prkennou podlahu, seskočte dolů a zmasakrujte bandu narkomanů. Na malém pultu stiskněte tlačítko, čímž otevřete dveře. Do těch ještě nechoďte, ale dejte se do dveří v zadní části místnosti. Dejte se doleva, projděte chodbou na konec do místnosti s lednicí. Z tohoto pokoje vylezte dírou ve zdi, zabijte pár narkomanů a dejte se dveřmi vlevo.

## 7 - THE WILL OF THE PEOPLE

Slezte dolů po žebříku a vydejte se směrem k ulici, kde usedněte za kanón. Vyčkejte, až se objeví monstra (ostrostřelci), a pak je všechny rozstřílejte na maděru. Dejte se doprava na konec ulice, kde zlikvidujte šamana zabijáka. Poté se vraťte o kus zpět a vejděte do Milesova baru Underground (poznáte ho podle červených neonů). Zhlédněte videosekvenci, projděte dveřmi a rozbijte bedny za nimi. Ustřelte zámek

u skříňky a seberte z ní posudek, který si přečtěte. Projděte dalšími dveřmi, rozbijte bedny za nimi a pokračujte na ulici. Vylezte po žebříku, který vám spustil Cory. Přeskákejte po ochozech a seskočte na plácek se psy, které pozabíjejte. V zadní části rozstřelte sudy a pak vyskočte nahoru na ochoz. Přeskákejte po ochozech až k vojenskému autu. Z něj seberte kulomet a vypořádejte se s ostrostřelci a vojáky. Postupujte dále ulicí a likvidujte vojáky po cestě. Projděte na konec a skočte do jámy v silnici.

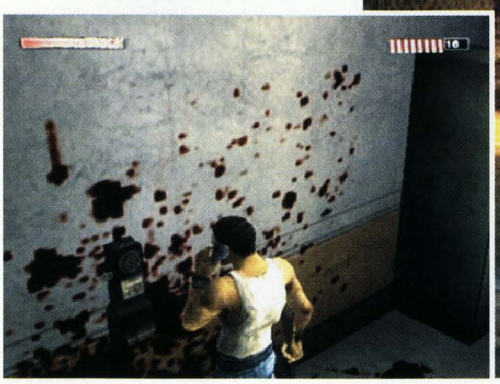
## 8 - HITTING BOTTOM

Ve stoce prolezte průchodem a pokračujte chodbou, na jejímž konci se zčistajasna vynoří monstrum (krtek). Zlikvidujte ho a dojděte k bráně, kde si poslechněte Coryho. Ten vám otevřel mříže pod schody. Těmi projděte, posbírejte zdraví a v úzké uličce zabijte několik dalších krtků. Pokračujte na konec a dejte se dveřmi napravo, za kterými se nachází skladiště. Rozbijte bedny, posbírejte granáty a náboje a vraťte se zpět do uličky. Nyní se dejte dveřmi nalevo do kotelny. Vyskočte na mašinu, vylezte nahoru a projděte na konec. Seskočte do úzké chodby, kde pozabíjejte nepřátele. Na jejím konci přepněte páku a vydejte se dveřmi, které se otevřely. Až se vypořádáte s vojáky, pokračujte do další části komplexu a opět likvidujte vojáky. Projděte až ke kulometu, za kterým byli vojáci, stiskněte tlačítko vedle a usedněte za něj. Masakrujte nápor protivníků a poté se vydejte chodbou vedoucí k mašině. V místnosti s mašinou aktivujte nejprve první páku (otevření poklopu) a pak druhou (ovládání plošiny) a utíkejte k poklopu, do kterého skočte (plošina vás sveze dolů).

Prolezte stokou až k žebříku, po kterém vylezte nahoru. V této místnosti prolezte malým průchodem k telefonu, který si poslechněte. Pak se vraťte zpět a vyskočte do šachty, kterou projděte až na konec. Po cestě seberte mapu a pak vylezte na zeď. Poslechněte si Coryho, seskočte ze zdi a upalujte dozadu k naprasklé zdi. Psy se vůbec nezabývejte, přelezte zeď a zneškodněte krtky v uličce u oběšenců. Projděte uličkou na její konec, kde se dejte skrz mříže do chodbiček. Prolezte průchodem do stoky, po zhlédnuté vizi opět prolezte až k žebříku.

## 9 - RELENTLESS PERSISTENT DETERMINATION

Vylezte po žebříku, posbírejte léky a dejte se brankou do uličky, na jejímž konci podlezte plot. Až se probudíte, ocitnete se v hangáru. Ve dveřích napravo seberte kulomet a rozbijte bedny. Zvedněte telefon a vyslechněte vzkaz. Vraťte se zpět do hangáru a dejte se dveřmi nalevo. Prohlédněte si televizi a vyzbrojte se v místnostech napravo. Pak se dejte dveřmi vlevo do skladiště. Uprostřed seberte obrázek, načež zjistíte, že jste uvězněni a že musíte přežít nápor různých monster. Nejprve vyřiďte partičku narkomanů, poté několik šamanů a pak větší množství vojáků. Až přijde ta část s vojáky, schovejte se do rohu za víko od bedny a zabíjejte jednoho po druhém, příp. pokud jste si vzali granátomet, házejte granáty na vojáky se štítem. Až je zlikvidujete, začnou se opět objevovat narkoma-



ni. Těch si však nevšímejte, přepněte se do Insanity módu a rozbijte naprasklou zeď u dveří. Projděte dírou, vyjděte po schodech a projděte dveřmi. Projděte ovládací místností, sejděte po schodech a vyjděte ven z haly.

Vojáky na střeše a v okolí pošlete do věčných lovišť - pokud vám dojde munice, rozhlédněte se okolo po zelené krabici. Až zabijete úplně všechny, otevřou se vrata, kterými projděte. Vejděte do jeřábu, chopte se ovládání a jeřábem pohněte směrem doprava, čímž shodíte dvě bedny do vody. Sejděte dolů a přeskákejte po nich. Dávejte pozor, ať nespadnete do vody. Pak zaběhněte pod molo a vylezte po žebříku. Postřílejte několik vojáků a zasedněte za kulomet. Až budou všichni mrtví, vydejte se vraty, která se otevřela. Opět zlikvidujte vojáky v okolí a vydejte se do domku u brány, kde stiskněte tlačítko. Až přiletí helikoptéra, ocitnete se pod těžkou palbou. Likvidujte všechny vojáky v dohledu a po chvíli přijede vojenské auto. Vlezte do budky, oddělejte pár vojáků a nastupte.

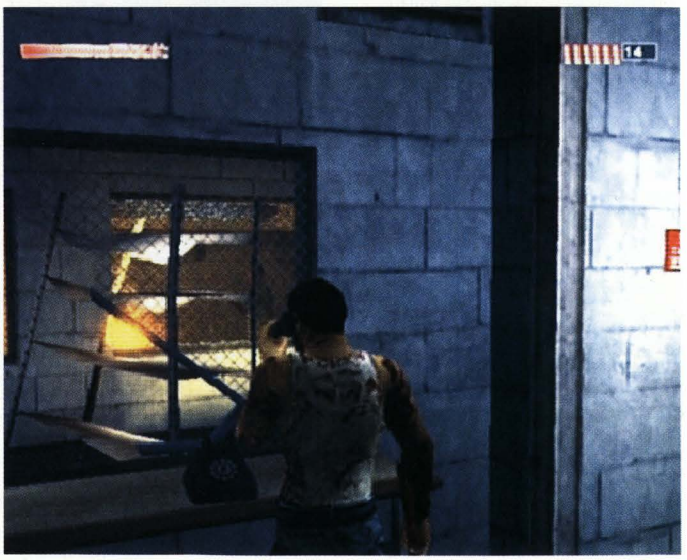
## 10 - HAVEN'T WE MET SOMEWHERE BEFORE?

Nyní vás čeká střelba z kanónu umístěného na korbě vojenského auta. Napadat vás budou nepřátelská auta osazená vojáky. Střílejte vojáky, a hlavně se snažte trefit řidiče. V pozdějších fázích musíte likvidovat zabijáky a ostrostřelce. Až havarujete, seberte zbraně, munici a léky a vydejte se podchodem vstříc vojákům. Také se musíte zbavit několika dotěrných žhářů. Až dorazíte k roztaveným mřížím, projděte jimi a dejte se doleva. Pokračujte k ženské s pistolí a podívejte se, jak ta nebohá bytost umře. Pak se otevřou dveře, vyjděte tedy schody a postřílejte vojáky na střeše. Na plácku se nachází zelená krabice s municí. Vyčkejte, až pro vás přijede vojenské auto, nastupte a opět se chopte kanónu. Pozabíjejte všechny vojáky, a až narazíte na obrovského červa, opět havarujete.

## 11 - REPEAT OFFENDER

Ocitli jste se v podzemí. Vydejte se tedy do chodby před vámi, podlezte trubky a pokračujte až k šachtě, kterou prolezte do archivů. Narazíte zde na monstra s baterkou (lapač), která toho docela dost vydrží. Tito lapači za sebou zanechávají krvavé stopy, jelikož nemají nohy. Přesto jsou docela rychlí. Dejte se tedy dveřmi po levé straně k nemocnému chlapíkovi, kterého si vyslechněte. Vyjděte ven a dejte se dveřmi označenými cedulkou „1st Floor - Maintenance Access". Za nimi vylezte po žebříku a ze skříňky seberte pár granátů. Projděte dveřmi a dejte se dveřmi vlevo. Vyslechněte rozhovor přes sklo a vejděte do dveří, které se otevřely. Zlikvidujte několik zabijáků, přes rozbité okno rozstřelte hasicí přístroj a zabijte šamana zabijáka. Pak vylezte na stůl a vyskočte do díry ve stropě. Prolezte do místnosti s plameny a dejte se dveřmi naproti.

Postupujte dále do vstupní haly, sestřelte pár vojáků v prvním poschodí a pak zmasakrujte skupinu hltounů a zabijáků včetně šamana. Až všechny zabijete, otevřou se vám dveře pod schodištěm. Projděte jimi a dejte se hned dveřmi naproti. Podívejte se do skříněk, seberte Thompsona a pak jděte zvednout telefon cestou dále na recepci. Vedle telefonu stiskněte tlačítko, čímž si otevřete mříže. Poté se vraťte a projděte nyní již volnou cestou do sprch. Na konci se nacházejí tři boilery - otočte ventilem u toho prostředního a utečte pryč. Pak se vraťte, prolezte dírou ve zdi a projděte skrze dvoje dveře. Po cestě narazí-



te na šamana zabijáka, kterého zlikvidujte a vydejte se po schodech nahoru. Zde rozšmelcujte zabijáka a lapače. Projděte na konec a dostanete se tak do prvního patra vstupní haly. Pokračujte po schodišti nahoru, dejte se dveřmi napravo a dojděte do kanceláře Elroye Wardena. Následujte Elroye do místnosti s žebříkem, po kterém vylezte.

## 12 - TIPPING POINT

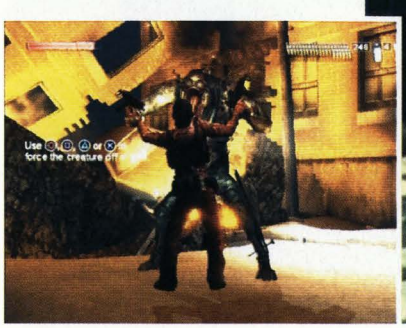
Vyzbrojte se a jděte za Elroyem. Až se zastaví, poslechněte si ho a zmasakrujte několik zabijáků včetně šamana, ostrostřelce a žháře. Až je všechny pošlete zpět do horoucích pekel, za plotem se objeví obrněný střelec (šaman) a několik střelců normálních. Stejně tak musíte zlikvidovat i pár hltounů a kupu vojáků nahoře. Pak sesbírejte munici z bedny a léky u posilovacího nářadí. Vydejte se do věže a projděte přes lapače a zabijáky do místnosti napravo. Ze skříňky seberte léky a brokovnici a pokračujte chodbou dále a po schodech dolů. Podívejte se, jak chlápek proletí oknem, a skrze toto okno zabijte lapače. Dejte se do levých dveří, za kterými zlikvidujte zabijáka. Vyberte skříňku u plotu (seberte těžký kulomet) a vydejte se dveřmi naproti. Opět vyberte skříňky a pokračujte dále po schodech dolů. Vejděte do haly, kde zneškodněte několik střelců. Až je zabijete, objeví se šaman zabiják, kterého také skolte, stejně jako pár žhářů. Druhý žhář vám otevře cestu skrze mříže. Vydejte se tudy, po schodech dolů a ve sklepení zabijte pár krtků. Na konci sklepení vylezte po žebříku.

Nahoře seberte Thompsona u mrtvého policisty a pokračujte

dveřmi až k ovládacímu panelu v prvním patře. Stiskněte tlačítko, vylezte po žebříku a u mrtvolky posbírejte léky a munici. Slezte dolu a dejte se dveřmi za žebříkem. Jděte dolu po schodech, vyberte skříňky a stiskněte tlačítko na panelu. Podívejte se na dvě televize, projděte dveřmi a zneškodněte lapače. Vyskočte do okna, které jste si otevřeli, a projděte dalšími dveřmi. Stiskněte tlačítko, postřílejte několik monster a projděte dírou ve zdi do haly. Jděte do jídelny a pokračujte dveřmi nalevo až do skladiště. Oddělejte skupinku hltounů a jděte dále, kde na vás čeká smečka psů. Pak se dejte dveřmi, které se otevřely. Postupujte dále do místnosti s ventilem. Otočte ventilem tak, aby utíkal plyn. Poté vyjděte z místnosti, zavřete za sebou dveře a stiskněte vypínač. Výbuch vyrazí dveře k ovládacímu panelu, kde stiskněte tlačítko, a pak projděte dveřmi na konci chodby.

## 13 - DISCIPLINE + PUNISH

Dejte se vpravo do cely a prolezte otvory ve zdech. Vylezte z cely a zabijte několik dozorců. Pak se vydejte po schodišti nahoru, prohlédněte si televize a stiskněte tlačítko na ovládacím panelu. Dejte se dveřmi na ochoz a v poslední cele prolezte dírou ve zdi do stoky. Seskočte dolů, seberte brokovnici a projděte stokou až k žebříku. Vylezte nahoru a v úzké uličce zlikvidujte skupinku zabijáků a narkomanů nabíhající z obou stran. Pak prolezte šachtou na konci uličky a po pletivu přelezte až ke dveřím, kde seskočte dolů. Dojděte ke Corymu a následujte ho po schodišti dolu. Vyslechněte rozhovor a rozcupujte skupinu pří-

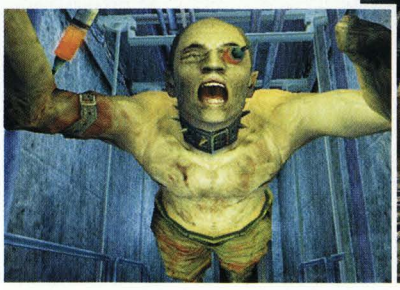


chozích monster. Opět si poslechněte Coryho a vydejte se po schodišti nahoru. Nahoře stiskněte tlačítko na ovládacím panelu, čímž zamknete Coryho s parťákem v cele. Vydejte se zpět dolů, zabijte ostrostřelce a pokračujte dveřmi, které vám otevřel. Střelte lapače a jděte chodbou na konec až k dalším celám. Vyčkejte, až vám Miles otevře dveře, a vejděte do areálu. Odtud se dejte po železném schodišti do prvního patra a běžte k Milesovi. Po videosekvenci sejděte do přízemí a dejte se dírou v zemi.

Seskočte do samotky, vyslechněte hlasy, a jakmile se dveře otevřou, vejděte do ovládací místnosti uprostřed. Poté, co odezní vize, vylezte ven a zabijte dvě odolná monstra (samotáři). Až je zneškodníte, v ovládací místnosti seberte léky a munici a pokračujte dveřmi, které se otevřely. Projděte chodbou kolem boilerů, koukněte na projev v televizi a projděte dveřmi. V hale si poraďte s narkomany a samotářem a vydejte se po schodišti dolu. Rozstřelte skříňku s rozvody, čímž vypnete elektriku. Proskočte dírou, kde předtím byla elektřina, a pak prolezte dírou do stoky. Vyslechněte vojáka, kterého následujte do haly s monstry. Oddělejte skupiny zabijáků a krtků, seberte munici a léky a projděte otvorem, kde byla mříž. Po cestě narazíte na pár samotářů, které zneškodněte, a pokračujte k malému schodišti. Pod ním seberte kulomet a dejte se dveřmi do kotelny. Vyřiďte partičku nepřátel (včetně šamana žháře) a nastupte do výtahu.

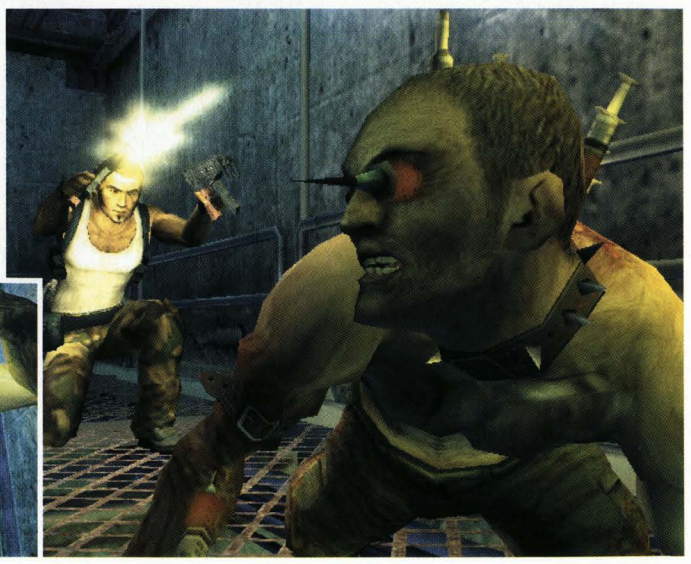
## 14 - SOFT, SWEET AND HARD LABOR

Vyjděte z výtahu, seberte molotovy a léky a projděte dveřmi napravo. Zavěste telefon a vyjděte po schodišti. Vejděte do místnosti s tlačítkem, které stiskněte a vraťte se zpět dolů. Pozabíjejte několik vojáků a dejte se dveřmi, které jste si otevřeli. Prolezte podchodem nalevo, projděte kolem kotle a zlikvidujte šamana žháře i s jeho kumpány. Poté projděte propálenými dveřmi a dejte se po schodech dolů k žebříku, po kterém vylezte nahoru. Zvedněte telefon, vyslechněte vzkaz a pak se propližte kolem oken (musíte se skrčit) do dveří. Vyslechněte Carmen a dejte se dveřmi za ní.



## 15 - LIFETIME COMPANION

Opět vyslechněte Carmen a pokračujte chodbou. Projděte dveřmi, sejděte po schodišti dolů a ze skříněk seberte mapu a munici. Rozbijte židle a prkna na dveřích, seskočte do krvavé stoky a projděte až na náměstí. Nyní musíte sestřelit helikoptéru. Nejprve vylezte po žebříku do prvního patra a zlikvidujte všechny vojáky. Párkrát ještě přiběhnou noví, ale po chvíli přestanou. Pak si lze práci ulehčit tím, že zpovzdálí rozstřílíte všechny sudy, aby vám potom nehrozilo náhlé usmrcení výbuchem. Nakonec se tedy pusťte do helikoptéry - vyberte si nějaký plácek, kde se lze i schovávat (např. v prvním patře za úzkými okny), a palte do ní hlava nehlava. Nejprve palte směrem k hlavní vrtuli, až se z ní bude čoudit. Pak mířte na ocas. Munici naleznete dole v zelených krabicích, u jedné z nich se lze



schovávat, poněvadž je za rohem. Až vrtulník havaruje, ta potvora se samopalem si stoupne nahoru za kulomet, tak ji odtamtud vyžeňte (např. granáty). Poté se na scéně objeví několik zabijáků včetně šamana, které rozsekejte. Doběhněte ke kulometu, kde stála ta mrcha, a užijte ho k sejmutí ostrostřelců dole na plácku. Pak slezte po žebříku nalevo, seberte léky a projděte na plácek s ohnivou jámou. Dojděte k výtahu, stiskněte tlačítko a vyjeďte nahoru. Zabijte šamana zabijáka a vejděte do Security místnosti, kde stiskněte tlačítko. Poté se z jámy vynoří obrovský červ, tak si stoupněte za granátomet naproti dveřím a začněte mu házet granáty do huby - tím způsobíte, že vás nebude moci napadnout. Poté sjeďte dolů výtahem a zlikvidujte dva šamany střelce i s kumpány. Až jáma vyhasne, skočte do ní.

## 16 - THE GREATEST STORY NEVER TOLD

Poslechněte si úvodní projev a začněte likvidovat monstra. Ve volných chvilkách se vždy dozvíte něco nového o tom, co jste v minulosti spáchali. Následuje masakrování všech druhů monster, která jste doposud potkali. Až se dozvíte vše, co vám chtěl doktor sdělit, objeví se chlapík s brokovnicí a smečkou psů. Pokaždé, když do něj střelíte, zmizí, a objeví se na jiném místě. Soustřeďte se tedy hlavně na něj a psy likvidujte jen v případě bezprostředního ohrožení. Až mu nasázíte dost ran, padne vyřízený na zem a psi ho sežerou. Po zhlédnuté videosekvenci skočte do močky pro svého syna.

## 17 - HOME OF THE MISDEMEANOR HOMICIDE

Posbírejte munici a léky a vydejte se po schodišti nahoru. Oddělejte samotáře a narkomany a v Insanity módu rozbijte naprasklé dveře. Dojděte k iluzi a pak pokračujte do další místnosti, kde podlezte dírou ve zdi. Vyjděte na ulici, zabijte šamana žháře a posbírejte léky a munici. Postupujte dále uličkou naproti dveřím. Rozbijte bedny, seberte dokument a rozstřílejte žháře. Projděte mřížemi, které propálil, a na ulici zmasakrujte velkou bandu ostrostřelců s pomocí kanónu v rohu. Pak vyleze z pekelné jámy několik střelců a objeví se i pár šamanů žhářů. Dejte se propálenými mřížemi od žhářů a pokračujte uličkou na plácek s basketbalovým košem - místo dalšího masakru. Po chvilce se začnou objevovat nepřátelé, většinou šamani. Vyslechněte dětské hlásky za dveřmi a pak rozsekejte další partičku monster. Až budete se všemi hotovi, vejděte do svítících dveří.

## 18 - BORN INTO THIS

Dojděte k lednici v místnosti napravo a seberte léky. V koupelně naleznete mapu. Vyslechněte chlapíka u mříží, prosekejte prkna na dveřích a vejděte. Po videosekvenci se vraťte ke mřížím a projděte jimi. Přes bednu vylezte dírou ve stropě a zhlédněte videosekvenci, ve které se dozvíte, jak to vlastně bylo. Pak vás čeká finální souboj s bossem. Nejprve si otevřete všechny bedny, jelikož v průběhu boje z nich musíte sbírat náboje. Čas od času se u nich objeví léky. Princip je takový: bosse lze zabít pouze v Insanity módu, proto si musíte naplnit ukazatel šílenství na okolních potvorách. Pokaždé, když zabijete šamana, obrovský červ vyplivne jiného. Jakmile bude ukazatel šílenství plný, přeměňte se a doběhněte k bossovi. Stiskněte tlačítko R2, čímž na něj prakticky dupnete. Tento postup několikrát zopakujte. Až bude mít dost, všechno se uklidní a vy za ním vyběhněte nahoru.

**Martin Hrouda**
**& Marek Burč**

# Heroes of the Pacific

INFO

■ **VYDAVATEL:** Codemasters ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** IR Games ■ **RECENZE:** PLAY 11 81 %

Méně návykové než Ace Combat, ale s jinými nepřekonatelnými klady. Mód kampaně, autentické válečné momenty a fantastická atmosféra!

**Hrdinové? Cha, to bude hračka,** provedeme vás touhle pacifickou leteckou nádherou za ručičku!

Nejdříve si projděte všechny tréninkové mise, jež vás naučí základům ovládání hry (pilotování, střílení, koordinace spojeneckých letadel, bombardování, torpédování). Tomuto tutoriálu věnujte dost času, jelikož je nezbytný pro hladký průběh hry.

## KAPITOLA 1. - PEARL HARBOUR

**Mise 1. - Surprise Attack**
Na nic nečekejte a rychle vzlétněte do vzduchu. Vaším prvním úkolem je zachránit alespoň pět letadel, která jsou stále ještě na přistávací dráze. Zneškodněte několik japonských letadel a vydejte se vstříc druhému úkolu - ochránit nejméně čtrnáct hangárů, které se nacházejí poblíž přistávací dráhy. Pokračujte tedy v likvidaci nepřátel, kterých není málo. Až s nimi budete hotovi, vydejte se naproti nepřátelským bombardérům nad oceánem, které s pomocí svých kolegů rozstřílejte na hadry. Po jejich zneškodnění se vydejte do přístavu zachránit alespoň dvacet palivových nádrží. Mise končí, až zlikvidujete masivní nápor nepřátel.

## KAPITOLA 2. - WAKE ISLAND

**Mise 1. - Combat Air Patrol**
Rychle vzlétněte a sestřelte první cíl před vámi. Stejně tak si poraďte se zbylými třemi nepřátelskými letadly. Poté dorazí posily a vy musíte ochránit alespoň pět spojeneckých letadel. Užijte turbo k rychlému přiblížení a bezlítostně palte. Sestřelujte nejprve ty, co přímo ohrožují spojenecká letadla. Snažte se dát alespoň osm japonských letadel osobně (bez pomoci vašich kolegů), abyste splnili i vedlejší úkol.

**Mise 2. - Wake Up Call**
Na tuto misi si vyberte letadlo Wildcat. Nejprve musíte rozstřílet pět nepřátelských lodí na jihozápadě a pět na severozápadě dřív, než stihnou přistát a vylodit se. Během tohoto úkolu se přibližují japonská letadla k pevnině, tak je zlikvidujte dřív, než zničí spojenecké kanóny na pláži. Po splnění úkolu se vydejte na východ, kde rozstřílejte skupinku o osmi lodích. Jakmile se objeví bombardéry, vraťte se zpět k ostrovu, kde je třeba zachránit alespoň čtyři budovy na letišti. Zneškodněte první vlnu bombardérů a pak se vydejte k druhé vlně, kterou také rozstřílejte. Následuje třetí vlna, jež je doprovázena početnou letkou japonských letadel. Z této letky vystřílejte pouze bombardéry. Nejlépe se s nimi vypořádáte tak, že uberete plyn a přilepíte se jim na ocas. Poté uberte výšku a při průletu nad vodou lokalizujte ponorku, kterou naleznete v zátoce (po ohlášení z velitelství). Poznáte ji podle vyčnívajícího černého hřbetu a periskopu. Nejdříve ji musíte trefit a poté se vám zaměří a vy ji pak snáze zlikvidujete.

**Mise 3. - Evacuate the Admiral**
V této misi máte za úkol zajistit evakuaci klíčových postav z ostrova tak, že budete likvidovat nepřátelské lodě dříve, než dorazí ke břehu. Rychle tedy vzlétněte a vydejte se na západ. Zneškodněte nepřátelské lodě (celkem devět jednotek) a vraťte se nad ostrov. Admirál se ocitne v ohrožení, tudíž mu pomozte rozsekáním džípů, které jej pronásledují. Poté musíte zneškodnit bombardér, jež se nachází na severu nad oceánem. Jakmile s ním budete hotovi, vydejte se na západ a zlikvidujte dvě nepřátelská letadla ohrožující základnu. Mezitím, co admirál nastupuje do letadla, střílejte nepřátelská letadla. Pak dostanete za úkol ochránit letadlo s admirálem, a to tak, že se postaráte o všechna nepřátelská Zera, která by ho mohla ohrozit.

## KAPITOLA 3. - MARSHALL ISLAND - TAROA

**Mise 1. - Attack on Taroa**
Tato mise už je skutečně krutá. Vzlétněte z letadlové lodi, zformujte své kolegy a leťte na východ směrem k ostrovu. Nejprve však neleťte přímo k ostrovu, abyste neobdrželi úkol zničit radiovou věž. Je nutné nejprve zlikvidovat všechna letadla a většinu těch, která se v oblasti nacházejí. Své kolegy naveďte z dálky tak, aby zničili většinu protiletadlových baterií, ale ne všechny! Pak teprve doleťte k ostrovu a přikažte, ať zaútočí na radiovou věž na jižním cípu ostrova. Až pak dostanete za úkol zničit nejprve protiletadlové baterie (dvanáct kusů) a bombardéry stojící pevně na zemi (celkem šest kousků) - rozstřílejte ten zbytek dřív, než se objeví spojenecké výsadkářské letouny. Ty potom totiž musíte krýt před nepřátelskou palbou, a proto celou oblast vyčistěte od všech nepřátelských jednotek. Během neustálého manévrování pobízejte své kolegy k útokům na nepřátelské letouny. Než bombardéry dorazí k pevnině,

musíte se vypořádat skutečně se všemi protivníky, jinak mise končí. Až z bombardérů vyskáčou parašutisti, zlikvidujte několik dalších letounů a po obdržení dalšího úkolu - zmocnit se Zera - se vydejte na západní konec ostrova, kde přistaňte tak, jak jste se to již dříve naučili. Jakmile se ocitnete v Zeru, odstartujte a vydejte se na západ nad oceán. Po cestě narazíte na několik nepřátelských letadel, kterých si však nevšímejte a pokračujte vpřed. Nyní se utkáte s japonským esem v zeleném letounu. Nevšímejte si jeho kolegů a suverénně ho rozsekejte. Poté pokračujte dále na západ až k letadlové lodi, na které přistaňte.

**Mise 2. - Rescue Pows**

Na začátku zlikvidujte čtyři Zera na levoboku a pak pokračujte k ostrovu, kde zničte radiovou věž. Poté zneškodněte čtyři japonské lodě ohrožující spojeneckou posádku chystající se vylodit. Než se vojáci vylodí, zničte protiletadlové baterie umístěné na kopcích stejně jako nepřátelské letouny. Až dojde k vylodění, rozstřílejte dva tanky na úpatí hory. Provázejte vojáky na jejich cestě - zlikvidujte kulometné hnízdo poblíž vězeňského tábora a zničte bránu věznice. Následně rozstřílejte šest strážných věží a po osvobození se vydejte směr severozápad, kde zneškodněte stíhačku a dva bombardéry. Pak rozsekejte malou skupinku nepřátelských jednotek na pláži. Až dojde k nalodění spojeneckých vojáků, vydejte se pročistit jim cestu pod provazovým mostem mezi kopci - rozstřílejte všechny plovoucí miny. Poté zničte i další čtyři menší japonské lodě a pak i dva bitevní křižníky. Ty potopíte tak, že to budete kropit do jejich zadní části.

## KAPITOLA 4. - CORAL SEA

**Mise 1. - Torpedo Lessons**

Úvodní sekvence by vám měla oživit to, co jste se naučili v tutoriálu - torpédování lodí. Vzlétněte tedy z letadlové lodi a torpédujte první cíl. Poté se vydejte na jihovýchod a doleťte do oblasti, ve které se nachází ponorka a zásobovací plavidlo. Nejprve zničte plavidlo a pak torpédujte ponorku - to je trochu obtížnější úkol, jelikož se poměrně rychle pohybuje, a proto miřte o něco víc dopředu nebo se přibližte hodně blízko. Až s ní budete hotovi, dostanete za úkol potopit další nepřátelské plavidlo, které vypluje na hladinu. Torpédujte jej stejně jako předchozí ponorku, i když je o něco rychlejší, odolnější, a navíc má protiletadlové baterie, které vás ohrožují.

**Mise 2. - Scratch One Flat-Top**

Odstartujte z lodi a dejte se na východ. Až doletíte do další oblasti, objeví se smečka japonských letounů a na hladině japonská loď Shoho, která je vaším cílem. Nepluje však sama, ale se čtyřmi doprovodnými plavidly, která musíte zničit jako první. Bombardujte je tak, jak jste se to naučili v tutoriálu. Po jejich likvidaci dostanete za úkol zničit protiletadlové baterie na lodi - na pravém a levém boku. Nálet tedy musíte vést ze strany. Po likvidaci baterií musíte plavidlo dodělat, což by pro vás měla být hračka. Poté se vydejte na západ ke spojeneckým lodím. Po cestě se střetnete s nepřátelskými letadly, kde dostanete vedlejší úkol, abyste je osobně sestřelili (bez pomoci letky). Jestli tak učiníte, je na vás. Každopádně poté musíte chránit dvě spojenecké lodě před početnou letkou nepřátel.

## KAPITOLA 5. - MIDWAY

**Mise 1. - Midway Patrol**

Odstartujte z vody a vydejte se na západ do další oblasti, kde se nachází první skupina nepřátelských lodí. Musíte letět nad hladinou a kroužit kolem skupiny, dokud nebudete mít dostatek fotek. Držte si odstup od flotily, abyste to neschytali z protiletadlových baterií. Poté leťte na jihozápad k hrstce nepřátel, kde můžete zničit jeden z křižníků (Decoy Destroyer) - je to vedlejší úkol. Pak se vydejte na jihovýchod do další oblasti, kde se nachází druhá skupina nepřátel. Udělejte opět několik fotek a rychle se vraťte k ostrovu směrem na severozápad. U severního cípu ostrova najdete navigaci pro přistání - učiňte tak.

### OVLADANI

**CO JE CO**

- **Levý analog** » ovládání letadla
- **Pravý analog** » manévrování
- **Čtverec** » přepínání sekundárních zbraní
- **Křížek** » změna cíle
- **Kolečko** » změna úkolu
- **Trojúhelník** » pohled vzad
- **L1** » sekundární útok
- **L2** » zaměření kamery na cíl
- **R1** » primární útok
- **R2** » přiblížení
- **R3** » turbo
- **Šipka nahoru** » rozkaz Attack
- **Šipka dolů** » rozkaz Defend
- **Šipka doprava** » rozkaz Form Up
- **Šipka doleva** » rozkaz Break Up
- **Select** » přepínání kamery (bombardování)
- **Start** » menu

**Mise 2. - Defend Midway**

Na tuto misi si vyberte stíhací letoun (např. Corsair). Vaším prvním úkolem je zlikvidovat letku osmnácti japonských průzkumníků, což by neměl být problém. Poté musíte ochránit palivové nádrže (primární úkol) a zničit padesát letadel (vedlejší úkol). Vzhledem k hlavnímu úkolu nesmíte dopustit, aby se bombardéry dostaly nad ostrov, tudíž jim věnujte více pozornosti. Pak až zlikvidujte nepřátelská Zera a bombardéry, přiletí další (z jihovýchodu) a vy musíte ochránit tentokrát několik letištních budov. Až s nimi budete hotovi, rozsekejte několik torpédových bombardérů letících z jihozápadu a mise končí.

**Mise 3. - Battle of Midway**

Vzlétněte z letadlové lodi a leťte směrem na západ. Až doletíte na místo bitvy, torpédujte nejprve tři nepřátelské lodě, které doprovázejí loď Akagi. Poté torpédujte kormidlo lodi Akagi, chvíli počkejte a po obdržení úkolu ji dodělejte. Během mise si dávejte pozor na protiletadlové baterie, a proto lodě torpédujte z dostatečné vzdálenosti.

**Mise 4. - Sink the Mikuma**

Na tuto misi si vyberte bombardér. Odstartujte a dejte se na severozápad. Během cesty k japonské lodi Mikuma dostanete vedlejší úkol chránit letoun Catalina - zničit tři nepřátelská letadla, která letoun pronásledují. Pokračujte dále, a jestli chcete, splňte i druhý vedlejší úkol sestřelit dvacet japonských letadel. Až doletíte na místo, postarejte se o deset nepřátelských letadel Rufe -

využijte k tomu i kulomety vašich kolegů z letky. Poté musíte zlikvidovat protiletadlové baterie na pravém i levém boku lodi Mikuma. Po splnění tohoto úkolu vás čeká další - zničit lodní můstek a potom zničit třetí věž. Poté, co úspěšně splníte tyto úkoly, potopte Mikumu. Vydejte se na základnu směrem na východ a po cestě si to rozdejte s dalším japonským esem. Je to docela tuhý souboj, protivník je rychlý a jeho nálety na vás účinné. Nejprve se zbavte jeho pomocníků a pak ho sestřelte.

## KAPITOLA 6. - GUADALCANAL

**Mise 1. - Strike at Guadalcanal**

Pro tuto misi jsme zvolili nově odemčený Lightning. Vzlétněte a po cestě na Guadalcanal potkáte zásobovací jednotky. Můžete splnit tento vedlejší úkol tím, že jich potopíte všech sedm. Poté se vydejte na jihovýchod. Až dorazíte k ostrovu, co nejrychleji zlikvidujte Zera, která se chystají vzlétnout, a také zničte všechny protiletadlové baterie a bunkry. Zanedlouho se totiž objeví spojenecké výsadkářské letouny, které musíte ochránit. Poté, co provedou výsadek, zlikvidujte zbylá letadla a chraňte samotné výsadkáře. Musíte proto ničit nepřátelské pozemní jednotky bránící letiště. Až bude letiště obsazeno, dostanete za úkol zajistit hladký průběh vylodění. Leťte tedy ke spojeneckým lodím a postarejte se nejprve o japonské letouny ohrožující posádku. Následně rozstřílejte kulometná hnízda a kanóny na pobřeží.

**Mise 2. - Tokyo Express**

V této misi si vyzkoušíte opravdový bombardér. Odstartujte a vydejte se na západ ke křižníkům. Zjistíte, že to jsou vaši přátelé, a proto pokračujte na sever za nepřáteli. V oblasti se nachází celkem pět konvojů zásobovacích lodí, které jsou doprovázeny křižníky. Vaším primárním cílem jsou zásobovací lodě, vedlejší úkol je likvidovat křižníky. Musíte si je najít dle mapy a z výšky je postupně likvidovat. Na pořadí nezáleží, musíte je však zničit do určitého časového limitu. Až s nimi budete hotovi, podle radaru lokalizujte skupinku hydroplánů a zlikvidujte zelený letoun H8K Emily.

**Mise 3. - Backs Against the Walls**

Vyberte si jakýkoli stíhací letoun vybavený bombami, vzlétněte z letiště a dejte se na sever. Až doletíte k USS Enterprise, zjistíte, že se nachází pod palbou japonských letadel. Vaším úkolem je ochránit tuto letadlovou loď za každou cenu. Zlikvidujte nepřátelské letouny dříve, než se objeví japonské bombardéry. Hodně práce za vás odvedou vaši kolegové, pokud jim budete správně rozkazovat. Po chvíli dostanete za úkol zneškodnit bombardéry Kate. Nejprve si poraďte s těmi, co letí z východu, poté s těmi ze západu. Další skupinka přiletí z jihovýchodu, postarejte se tedy o ně. Až je všechny pošlete do věčných lovišť, přiletí další tři skupinky bombardérů ze severu - rozstřílejte je na hadry. Jakmile se objeví dvě skupiny sebevražedných útočníků (Kamikadze), namiřte si to k nim a oddělejte je dříve, než to naperou do letadlové lodě. Poté se vydejte na základnu směrem na jih. Po cestě dostanete za úkol potopit pár těžkých bitevních lodí a přitom ochránit svou základnu. Nejprve zlikvidujte skupinku bombardérů, poté ničte křižníky a pak se opět soustřeďte na obranu letiště. Sestřelujte japonské bombardéry (letící ze severu) a Zera.

## KAPITOLA 7. - GILBERT ISLANDS - BETIO

**Mise 1. - Recon**

Odstartujte z lodi a leťte směrem na východ. U ostrova obdržíte primární úkol udělat deset fotek a vedlejší úkol sestřelit dvacítku nepřátelských letadel. Nejprve vyfoťte čtyři kulometná hnízda, pak velitelství, hangáry, molo, protiletadlovou baterii, sklad munice a továrnu na opravu. Tyto objekty se musí fotit z malé vzdálenosti a při malé rychlosti. Poté se vraťte na základnu a po cestě oddělejte v duelu další japonské eso. Užijte všech možných prostředků k jeho likvidaci a pak přistaňte na letadlové lodi.

**Mise 2. - A Million Men.**

Vzlétněte z lodi a vydejte se s letkou do další oblasti. Hned v úvodu musíte zlikvidovat skupinu nepřátelských letadel (dvacet osm kousků), z toho deset osobně (pokud chcete splnit vedlejší úkol). Až je rozsekáte, vydejte se směrem k ostrovu. Jako obvykle podpoříte vylodění spojeneckých sil, takže si hlídejte zdraví výsadku. Zneškodněte tři kulometná hnízda na molu a letku nepřátel letící z jihu. Ve volné chvilce ničte pobřežní bunkry (Pillbox) např. tak, že poletíte po linii pobřeží a rozstřílíte vše v cestě. Pak zničte také pobřežní bariéry v moři i na pláži, aby mohlo vylodění pokračovat. Následně rozstřílejte všechna dalekonosná děla (Naval gun), aby se nic nestalo lodi USS Washington. Nyní proběhne vylodění druhé části spojeneckých sil. Zamiřte na sever a sestřelte všechny členy nepřátelské letky útočící na výsadek. Vyčkejte na vylodění a pak se vydejte k přistávací dráze, kde zlikvidujte bombardéry, které se chystají vzlétnout.

## KAPITOLA 8. - MARIANAS

**Mise 1. - Rescue Usurper**

Odlepte se od hladiny a namiřte si to na sever. Po cestě potopte japonské lodě a sestřelte deset nepřátelských letadel (vedlejší úkol). Přistaňte podle navigace, vyzvedněte chlapíka a zlikvidujte ponorku, která se vynořila. Až tak učiníte, vydejte se zpět na základnu a po cestě sestřelte dva letouny H8K Emily.

**Mise 2. - Final Revenge**

Odstartujte z lodi a chraňte USS flotilu před nálety nepřátelských letadel. Dejte si záležet hlavně na bombardérech - musíte odrazit celkem sedm vln. Až se vypořádáte s touto hrozbou, vydejte se na severozápad k japonské flotile. Nyní vás čeká skutečný masakr - musíte sestřelit osmdesát japonských letounů a přitom se postarat, aby přežilo nejméně šestnáct spojeneckých bombardérů. Následně zbombardujte japonskou letadlovou loď Hiyo tak, abyste zneškodnili nejprve protiletadlové baterie, potom i samotnou loď. Dále můžete potopit i tři japonské křižníky (vedlejší úkol). Jakmile s tím budete hotovi, vydejte se na jihovýchod zpět ke své flotile.

## KAPITOLA 9. - PHILIPPINES

**Mise 1. - Steal Prototype Jet**

Vzlétněte a leťte směrem k ostrovu. Musíte krýt spojenecký bombardér

a přitom dostanete dva vedlejší úkoly - sestřelit deset letounů a vyhnout se tomu, aby vás nepřátelé zmerčili. Poté, co se spojenecký bombardér rozseká o nepřátelské letiště, sestřelte všechny viditelné protivníky a přistaňte na letištní dráze japonského letiště. Následně rychle vzlétněte a upalujte na jih. Po chvíli to budete muset otočit a sestřelit německé eso Krugera. Nejprve zlikvidujte jeho kumpány a pak jeho - pozor, je to kamikadze chlapík. Poté pokračujte na jih a přistaňte.

**Mise 2. - The Musashi**

Na tuto misi si vezměte stíhací letoun vybavený bombami. Odstartujte a dejte se na severovýchod. Ve formaci doleťte k japonské letce a pobídněte kolegy k individuálnímu napadání. Vystřílejte skupinu japonských letounů (pokud dáte alespoň deset osobně, splníte vedlejší úkol) a pokračujte dále na severovýchod. Doletíte k nepřátelské lodi Musashi, kterou je třeba zničit. Nejprve zničte kormidlo (označené žlutě) pomocí bomb, pak vystřílejte nepřátelskou letku ohrožující torpédové bombardéry na jihovýchodě. Musí zbýt nejméně pět bombardérů, tak se snažte. Až je pošlete do pekel, zopakujte předchozí masakr (opět musí přežít alespoň pět bombardérů). Poté vypusťte pár bomb na můstek lodi. Následuje ochrana dalších bombardérů. Až s tím budete hotovi, zničte protiletadlové baterie na Musashi pomocí bomb. Nakonec zbývá zničit samotnou loď, takže poručte kolegům, aby ji načali, a pak ji bombardujte, dokud nepůjde ke dnu.

**Mise 3. - Battle of Samar Sea**

Odlepte se od hladiny a leťte na severozápad. Narazíte na nepřátelskou flotilu - vyberte si několik lodí a torpédujte je. Pomůžete tak kolegům k likvidaci celé flotily. Také můžete osobně sestřelit deset letadel pro splnění vedlejšího úkolu.

**Mise 4. - End of the Kido Butai**

Vzneste se do vzduchu a vydejte se na západ. Dostanete úkol ochránit spojenecké letadlové lodě. Sestřelujte všechny nepřátelské letouny na obzoru - ze západu později přiletí bombardéry, o které se postarejte se zvláštní péčí. Poté přiletí ze severozápadu další nepřátelé, tentokrát sebevrazi. Rozšmelcujte je dříve, než dorazí blízko k lodím, a připravte se na nápor japonských bombardérů z jihozápadu. Až je všechny pošlete do věčných lovišť, střetnete se s Nishizawa, japonským esem. Poté se vydejte na jih k japonské flotile, kde zbombardujte dvě nepřátelské lodě - Zuiho a Chitose. Nejprve zničte Zuiho, pak tu druhou. Při shazování bomb hodně zpomalte a miřte na střed lodi. Pokud se vám podaří skoncovat s nimi dříve, než uplavou, mise úspěšně končí.

## KAPITOLA 10. - IWO JIMA

**Mise 1. - Kamikazes Inbound**

Rychle vzlétněte a vydejte se na jih zneškodnit skupinku kamikadze letounů ohrožujících USS Saratoga. Pak se postarejte o bombardéry na severu a následuje další skupina letounů Judy. Až je všechny postříláte, na jihu se objeví skupina kamikadze bombardérů. Rozstřílejte je na cucky, stejně jako příchozí skupinku ze severozápadu. Následují další dvě sebevražedné letky ze západu a severozápadu. Pak dostanete za úkol zničit letiště na jižním cípu ostrova. Můžete nejprve zneškodnit protiletadlové baterie, pak se pusťte do úkolu. Nejprve zlikvidujte letouny Frank, pak letouny Zero a nakonec letadla Judy - všechny na zemi chystající se vzlétnout. Využijte k tomu kulomet, rakety i bomby. Dále zničte radiovou věž, hangáry a palivové nádrže.

**Mise 2. - The Landing**

Odstartujte a nejprve zlikvidujte protiletadlové baterie na ostrově. Pak označte všechny obrněné bunkry (stejným způsobem, jako byste je bombardovali). Po označení bunkrů zničte hangáry se zaparkovanými letouny (využijte rakety), a jakmile se začne chystat vylodění, rozstřílejte kulometná hnízda na pláži. Po vylodění vojáků se vraťte ke spojenecké letadlové lodi USS Missouri (na jihu) a zneškodněte pět malých sebevražedných ponorek.

**Mise 3. - Raise the Flag**

Odstartujte a vydejte se na svůj poslední let. Zamiřte na sever k ostrovu, kde zničte všechny protiletadlové baterie dříve, než dorazí spojenecké bombardéry. Po bombardování jste pověřeni úkolem zničit pozemní jednotky - třicet tanků. Udělejte několik náletů s využitím raket a bomb. Po krátkém masakru musíte ochránit nákladák plný mariňáků. Vydejte se s ním na jižní cíp ostrova ke kopci a po cestě likvidujte bunkry a zátarasy. Až se dostanou na úpatí, mariňáci vyskáčou a vy je musíte doprovodit nahoru na kopec. Ničte kulometná hnízda a jednotky, které se nachází mariňákům v cestě. Nyní vás čeká zřejmě nejobtížnější úkol ve hře. Nejdříve musíte zničit komunikační centrum opětovnými nálety s využitím raket (bomb). Čím více při náletu zpomalíte, tím více času budete mít na střelbu. Bomby shazujte na střechu pravého bunkru. Pak je na řadě elektrárna - bunkr nalevo. Poté zničte bránu prostřední budovy. Pamatujte, že to musíte stihnout dříve, než mariňáci natáhnou bačkory. Během tohoto bombardování musíte likvidovat nepřátelské letouny útočící na vás. Nakonec zničte sklad munice a pusťte se do finálního souboje s japonským esem Shinden, který je doprovázen několika dalšími letadly. Až ho vyřídíte, mise končí.

## TIPY & TRIKY

Nejdůležitějším faktorem hry je manévrování. Pomocí tlačítka L2 se kamera zaměří na cíl a váš letoun se začne stáčet do zad protivníkovi. Je velmi užitečné dostat se protivníkovi do zad a pak ho sestřelit. Také si hlídejte záda (trojúhelník), jelikož budete dost často stíháni. Využívejte pomoci svých kolegů, tj. dávejte jim příkazy průběžně a také když si neumíte poradit s nepřátelskou jednotkou (Attack). Pokud proti vám poletí větší letka nepřátel, přikažte svým kolegům rozpustit formaci (Break Up) a oni budou jednat na vlastní pěst. V misích, kde musíte chránit např. letadlové lodě nebo letiště apod., jim rozkažte bránit (Defend). V případě, že máte své jednotky rozptýlené v oblasti a chystáte se na přelet jinam, přikažte jim, aby se zformovali (Form Up). Nezapomínejte svá letadla upgradovat za body, které obdržíte na konci každé mise. Pokud splníte všechny vedlejší úkoly, obdržíte bodů více. Před začátkem mise lze upravit vlastnosti vybraného letounu v dílně (Workshop) - zde si můžete nastavit vlastnosti kanónu a vybrat si, jestli chcete použít torpéda či bomby. Po dohrání hry se vám zpřístupní japonské letouny, se kterými lze hrát jednotlivé mise i kampaň. Máte tak možnost vyzkoušet si letouny protivníků.

**Martin Hrouda, Marek Burč**

# Delta Force: Black Hawk Down

INFO

■ **VYDAVATEL:** NovaLogic ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Rebellion ■ **RECENZE:** PLAY 10

Na PC hodně úspěšná taktická akce se po více než dvou letech konečně dostala i na PlayStation 2. Není to nic světoborného, ale rozhodně to je solidní záležitost!

**Máte strach z hororů?** Pravda, tohle není úplně ta pravá zábava pro bojácné hráče. Ale i kdyby, TipStation poradí...

### 1. mise - Marka Breakdown

Začínáte v poušti a vaším prvním úkolem je projet skrz údolí. Až se auto rozjede, likvidujte nepřátele po cestě. Dávejte si pozor na vojáky s raketomety a obrněná auta. Nepřátelské jednotky ničte co nejrychleji, aby moc nepoškodily konvoj. Až dorazíte na místo, kde konvoj zastaví, střílejte nepřátele napravo i nalevo včetně příchozích vozidel. Poté, co budete se všemi hotovi, dostanete druhý úkol - pokračovat po svých. Vystupte tedy z auta a vydejte se k místu označeném na radaru. V tomto údolí zničte vozidlo a postřílejte několik vojáků. Sejděte z kopce dolů a po vyčištění oblasti od zbytku nepřátel pro vás přiletí helikoptéra. Nastupte do ní, chopte se minigunu a pokračujte v eliminaci nepřátelských vojáků a vozidel.

### 2. mise - Bandit's Crossing

Vystupte z lodi na molo a pokračujte k budově nalevo. Obejděte ji, a jakmile se spustí střelba, schovejte se za pár malých domků. Zde přikažte vojákům, ať drží pozici a kryjí vás, a postupně postřílejte nejbližší teroristy. Dávejte pozor na civilisty, kteří se zde také nacházejí. Dojděte k bílému autu na plácku a pak postupujte hlouběji do vesnice. Přikažte vojákům, ať vás kryjí, a pokračujte skrze vesnici, až dojdete k lodi, na které se nacházejí lékárny. Pokračujte k mostu, kde pomozte spolubojovníkům zničit nepřátelské vozidlo. Pak musíte přebrodit řeku po pravé straně mostu a zpoza vraku postřílejte snipery. Dojděte k budově a po cestě seberte lékárnu. Schovejte se za budovu a zničte zásoby munice, načež začnou přijíždět nepřátelské posily. Těmi se nezabývejte a vraťte se zpět přes most, kde po cestě nastražte nálož. Počkejte na druhém břehu, a jakmile se váš tým stáhne z mostu, odpalte nálož.

### 3. mise - River Raid

Vaším prvním úkolem je zajistit sklad ve vesničce. Vydejte se po levé straně a po cestě likvidujte vojáky. Až dorazíte ke skladišti (velká železná budova), využijte granátů ke zneškodnění větší skupiny nepřátel. Poté se vydejte po schodech do boudy nahoře a seberte dokumenty. Vraťte se dolů, dejte se zadním východem ze skladu a vyčkejte na příchozí nákladák. Během jízdy rozstřílejte dvě nepřátelská vozidla a dejte si pozor na chlapíka stojícího za těžkým kulometem. Pak se vydejte přes minové pole (cesta vytyčená kolíky). Až dorazíte k močálu, kontaktuje druhý tým a zaútočte na vesnici tak, že vyčistíte břeh a vyčkáte na letadla. Poté se vydejte doleva na molo a vyčkejte na rozkaz. Po jeho obdržení rozstřílejte nepřátelskou loď na maděru.

### 4. mise - Gasoline Alley

Po cestě střílejte nepřátele, než dorazíte na místo. Vystupte z vozidla a dejte se k budovám na levé straně, odkud zlikvidujte vojáky napravo. Dojděte k rozpadlé budově, kde se nachází lékárna. Musíte se dostat do garáží, kam dojdete podle mapy. Po cestě střílejte snipery na budovách. U dveří do garáže nechte vojáky zajistit místo a pak teprve vstupte. Dávejte si pozor na vojáky nahoře a v místnosti v zadní části garáže naleznete munici a lékárny. Pak se vraťte do haly a po brífinku se uchylte k pravé stěně. Po příchodu nepřátelských jednotek usedněte za kulomet a pozabíjejte všechny protivníky. Poté položte výbušniny k autům v hale i venku, vyskočte na nákladák a odpalte nálože.

## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

- **Levý analog »** pohyb
- **Pravý analog »** ovládání kamery
- **Křížek »** skok, akce
- **Čtverec »** nabíjení
- **Kolečko »** přikrčení, vztyk
- **Trojúhelník »** rozkazy
- **R1 »** střelba
- **R2 »** granát
- **R3 »** přepnutí módu střelby
- **L1 »** zaměření
- **L2 »** vykouknutí
- **Šipka nahoru »** dalekohled
- **Šipka dolů »** noční vidění
- **Šipka doleva »** přepínání zbraně
- **Šipka doprava »** přepínání zbraně
- **Select »** úkoly
- **Start »** pauza

### 5. mise - Besieged

Ocitnete se za kulometem, který využijte k likvidaci nepřátel, jakmile se auto rozjede. Po cestě střílejte vojáky a vozidla. Až se zastavíte, seskočte a vydejte se vpřed. Dejte pozor na snipery na balkonech a střechách. Po cestě naleznete lékárnu ve dřevěném stánku. Vydejte se ulicí, na jejímž konci budete pod těžkou palbou. Zabijte všechny a dejte se doprava. Postupujte dále a schovávejte se mezi zelenými nákladáky. Dejte si opět pozor na nepřátele na střechách. Vydejte se kolem automobilů až ke stavení s otvorem. Zde zlikvidujte velkou skupinu nepřátel a vlezte dovnitř. Projděte chodbou vlevo a pozabíjejte všechny protivníky. Vyjděte do druhého patra a opět zneškodněte velkou skupinu nepřátel. Z druhého patra se vydejte na střechu a vystřílejte všechny vojáky v oknech protějších domů. Po brífinku vyjděte ven a odpalte hromadu bránící konvoji v průjezdu. Před položením nálože zabijte vojáka za těžkým kulometem v pravé uličce. Pak položte a následně odpalte nálož.

### 6. mise - Radio Aidid

V této misi využijete termovizi, která je nezbytná pro hladký průběh mise. Nechte své vojáky vzadu a propližte se do druhé uličky nalevo. Až bude vzduch čistý, přeběhněte plácek k budově naproti. Propližte se kolem nepřátel a dejte se doprava. V další uličce se dejte ještě jednou doprava a poté doleva k chatkám. Skrz ně projděte na méně střeženou stranu a pokračujte dále pod palmami a podél levé zdi. Až spatříte ohýnek v dáli, dejte se doleva a propližte se mezi budovami. Až bude vzduch čistý, oběhněte tábor zezadu. Pak vyčkejte, až stráže odejdou, a vejděte do radiostanice. Odpalte generátor v místnosti nalevo a postřílejte vojáky. Vydejte se po schodišti nahoru až k rádiu, které zničte spolu s ostatním vybavením. Pak se vydejte na střechu a rozbijte anténu. Vraťte se do prvního patra, kde zmasakrujte příchozí vojáky. Až je pošlete do horoucích pekel, dejte se podél pravé stěny a pokračujte až ke skupině přijíždějících spojeneckých vozidel. Při této cestě zpět si dejte pozor na vojáky a nepřátelská vozidla.

### 7. mise - Russian Underground

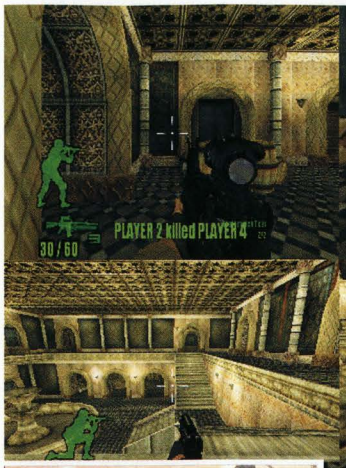
Až vás vrtulník vysadí na střeše budovy, dejte se střešním okýnkem nalevo. Až budete dole, zlikvidujte protivníky v malých místnostech. Dojděte do haly a zabijte všechny nepřátele. Poté se vydejte po schodišti do nejnižšího patra, kde se nachází zajatec. Pokračujte dolů k železným dveřím, které odpalte za pomoci nálože. Až budete v bunkru, vystřílejte všechny protivníky a v jednom z rohů místnosti rozstřelte bednu, která skrývá otvor v podlaze. Proskočte dolů a zmasakrujte nepřátele. Až obdržíte další rozkazy, vydejte se po schodech nahoru. Projděte tunelem a zneškodněte kulometné hnízdo za sudy. Zde seberte lékárnu a munici a vylezte na povrch. Postupujte dále podle mapy a nasedněte do vrtulníku.

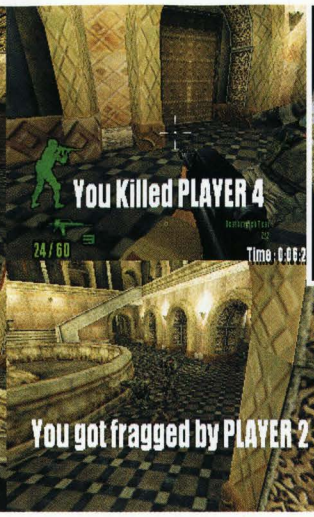
### 8. mise - Shattered Palace

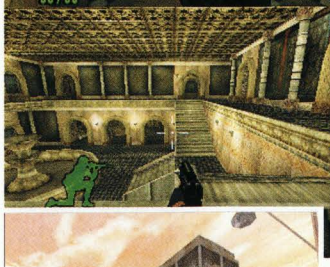
Začínáte ve vrtulníku, z kterého likvidujte nepřátelské jednotky na mostě a na střeše budovy. Až přistanete na střeše budovy, proskočte otvorem v jednom z rohů do nižšího patra. Prostřílejte si cestu skrze mraky nepřátel (s využitím granátů) až na dvorek, který taktéž vyčistěte (z budovy). Zlikvidujte dva těžké kulomety a zabijte nepřátele, které vidíte naproti v budově a jejím okolí. Pak se dejte do této budovy, vyčistěte celé přízemí a pokračujte po schodišti nahoru až do skladiště se zbraněmi. Pokud chcete, vyzbrojte se a vydejte se na střechu. Zde vás čeká docela těžký úkol - postřílejte všechny vojáky v oknech, na střechách a na mostě, a jakmile přiletí vrtulník, nasedněte do něj.

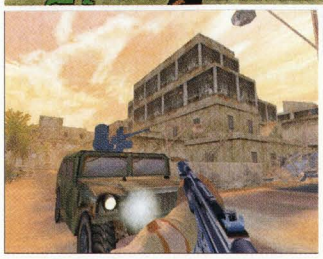
### 9. mise - Diplomatic Immunity

Až se ocitnete v helikoptéře, sestřelte raketometčíka na velké budově, pod vámi a na další budově. Při druhém náletu sestřelte raketometčíka u plotu a po přistání na dvorku vejděte do budovy. Postřílejte všechno, co se hýbe, a vydejte se po schodech do druhého patra. Do místnosti v tomto patře vhoďte granát a pokračujte na střechu. Zabijte všechny na střeše a chopte se těžkého kulometu. Sestřelujte přijíždějící auta a dávejte si pozor na raketometčíky. Až zlikvidujete úplně všechno, vraťte se zpět do přízemí a dejte se k hlavní bráně, kde se



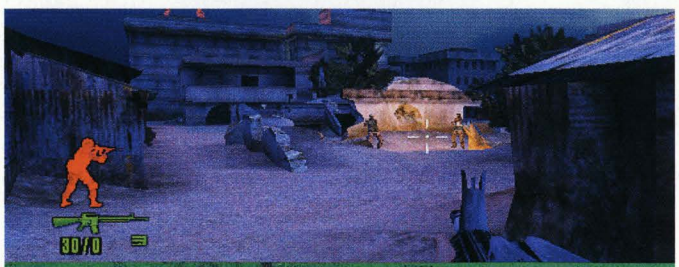





nachází bedna s municí. Postřílejte několik příchozích vojáků u brány a vydejte se eskortovat zajatce uličkou nalevo. Po cestě si hlídejte boční uličky a prostor nad vámi. Se zajatci dojděte podle mapy až k transportéru.

### 10. mise - Shore Patrol

Po cestě ve člunu sestřelte několik vojáků na břehu a po přistání honem upalujte ke skalám. Postupujte dále podél skal až k minovému poli, které projděte až k otvoru v plotu. Prolezte dírou a schovejte se za malou chatrčí, odkud zlikvidujte nepřátele. Pak se vydejte podle mapy do kopců a po cestě zabíjejte nepřátele. Až vystřílíte všechny na kopci, dejte se doprava. Až obdržíte hlášení, vraťte se na nádvoří a dejte se cestou za bednami vpravo. Zahněte do první uličky vpravo, na jejím konci se dejte doleva a pak doprava. Až se vaši kolegové ujmou vedení a vyčistí prostor, doběhněte k zelenému autu. Dejte se uličkou vlevo k otevřenému kontejneru, do kterého vlezte a zabijte kulometčíka. Poté vejděte do budovy, kterou vyčistěte od nepřátel. Dejte se dveřmi napravo a po schodech vyjděte do nejvyššího patra. Po cestě likvidujte vše, co vám přijde pod ruku. Vyčistěte místnost nalevo a zničte veškerou techniku. Poté pokračujte přes rampu dolů až na nádvoří. Dejte se ulicí nalevo a v průchodu s civilisty zneškodněte vojáky v okolí. Postupujte dále podle mapy až ke srázu, který vede k moři a kde si uložte hru. Nyní musíte zlikvidovat všechny nepřátelské jednotky na pobřeží. Až zabijete dva chlapíky vlevo, seběhněte po srázu a pozabíjejte vojáky mezi budovami. Tam vběhněte a seberte munici a lékárnu. Z přístavacího prostoru střílejte po všem živém včetně beden nalevo. Poté utíkejte směrem k lodi, dejte se do podpalubí a položte dvě nálože. Vraťte se na molo, nasedněte do vrtulníku a odpalte nálože.



### 11. mise - Irene

Dejte se směrem k vrtulníku, do kterého nasedněte. Po příletu do města likvidujte raketometčíky do té doby, než přistanete. Až budete stát nohama pevně na zemi, vydejte se vchodem na střeše a vystřílejte první a druhé patro. Ve druhém patře naleznete zajatce za dveřmi, které rozstřelte granátem. Vystřílejte nepřátele mezi nimi a dejte se dveřmi vpravo. Poté se vydejte podle mapy směrem ke čtvrté četě a po cestě likvidujte nepřátele. Až nebude tento tým pod palbou, obdržíte další rozkazy, a tak se vydejte pomoci dalšímu týmu, který se nachází na druhé straně ulice. Podle mapy se vydejte k nim a po cestě zneškodněte nepřátele v levé uličce. Poté se přibližte k těžkému kulometu napravo, načež se objeví velká skupina nepřátel s raketomety nalevo. Díky těžkému kulometu se postaráte o všechny protivníky v okolí.

### 12. mise - Lost Convoy

Až se konvoj rozjede, nezabývejte se obyčejnými vojáky, ale soustřeďte se na velké množství raketometčíků na střechách. Až konvoj konečně zastaví, seskočte a vydejte se ulicí nalevo. Postupujte vpřed přes mrtvoly nepřátel, až dorazíte na prostranství s troskami. Odtud se vydejte podle mapy až k rozbombardované budově a v jejích troskách vyjděte po schodišti nahoru. Seberte lékárnu a munici a z přilehlého okna vystřílejte pět špatně viditelných raketometčíků na střechách, kteří ohrožují posádku havarovaného vrtulníku. Až je všechny zabijete, přiletí záchranný vrtulník.

### 13. mise - Valiant Soldiers

Vydejte se podle mapy a zneškodněte skupinku nepřátel u chatrče. Poté proběhněte skrz nádvoří kolem barelů doprava. Za rohem vás čeká masivní nápor nepřátelských jednotek, které oddělejte z bezpečné vzdálenosti. Dojděte do polorozbořené budovy, kde najdete vojáka, který se k vám připojí. Postupujte dále podle mapy až na velké prostranství s boudami a zabijte kulometčíka v temném rohu. Pak zajistěte prostor vystřílením zbytku nepřátel a dejte se otvorem ve zdi vedle temného rohu. V prvním patře této budovy naleznete lékárnu střeženou dvěma vojáky. Vyjděte ven a dejte se doprava. Vydejte se přes náměstí a likvidujte vojáky v oknech z bezpečné vzdálenosti. Dojděte k budově napravo a podle mapy projděte podloubím k dalšímu vojákovi, který se k vám přidá. Seberte lékárnu a munici a vystřílejte snipery v oknech naproti vám. Poté zneškodněte obsluhu kulometu a několik vojáků nad vámi. Pokračujte na konec ulice, zabijte kulometčíka a odrovnejte ostřelovače v oknech. Dejte se do první uličky vpravo a propližte se mezi chatrčemi. Poté, co si vyslechnete konverzaci uvízlého týmu, zlikvidujte nepřátele blokující ulici a vydejte se směrem k zídce s parkujícími auty. Odtud pokryjte prostor a zastřelte několik protivníků. Pak přeskočte zídku a vejděte do budovy.

### 14. mise - Last Stand

Projděte podloubím až k východu do uličky. Pozabíjejte vojáky a vydejte se na zničené náměstí. Prozkoumejte ruiny a zabijte raketometčíka. Postupujte dále podle mapy skrz uličky až k železné brance. Dávejte si pozor na velké množství nepřátel, kteří se skrývají za každým rohem. Projděte brankou rovně a zlikvidujte skupinku vojáků. Pokračujte uličkou se sloupy a dejte si pozor na vojáka na střeše a na těžký kulomet nacházející se na konci bloku. Od kulometu se vydejte k náměstí, kde vás čeká krutý boj. Zlikvidujte raketomet-

číka v okně a vojáka na mostě a utíkejte se schovat za pneumatiky nalevo. Až přiletí vrtulník, zneškodněte posádku těžkého kulometu v dálce. Jakmile bude vzduch čistý, proběhněte do zbořené budovy naproti, kde zabijte pár nepřátel a seberte munici a lékárnu. Naházejte granáty do minometných hnízd, kam pak doběhněte a schovejte se. Až bude vzduch čistý, uložte nálože k minometům a utíkejte opačným směrem, než jste přišli. Zpovzdálí odpalte nálože a spojte se s přijíždějícím konvojem.

**15. mise - Mogadishu Mile**

Hned na začátku mise upalujte do čela konvoje a přibližně v polovině zahněte pod oblouk nalevo. Postřílejte nepřátele do zad a vběhněte do budovy, kterou vyčistěte. Pokračujte rychle dále až na druhý konec a zabijte raketometčíka. Poté se spojte s konvojem a zneškodněte dalšího raketometčíka u hromady šrotu před vámi. Nyní se dejte doprava, ale buďte velice opatrní. Držte se u zdi a odpráskněte raketometčíka u budky. Pak přenecháte práci vozidlu s těžkým kulometem, který vystřílí ulici. Dejte se ulicí nalevo a odstřelte raketometčíka v dálce. Až s konvojem dorazíte k rozcestí, dejte se do uličky nalevo a postřílejte vojáky. Pokračujte podle mapy přes nízkou zídku až na nádvoří. Zneškodněte pár vojáků a dejte se vlevo. Na konci opět zahněte doleva a zlikvidujte nepřátele na střeše a na prostranství. Po cestě dle mapy se držte vlevo a prokličkujte až k levému okraji ulice, přes kterou musíte projít. Nejprve však sestřelte několik vojáků naproti a pokračujte do průchodu pod obloukem. Projděte jím a postřílejte pár nepřátel do zad a další vojáky na mostě. Dejte se odbočkou doleva a proběhněte ulici až na její konec, kde zabočte doprava ke konvoji. Pokračujte s konvojem v jeho čele a po zabočení doprava oddělejte snipera v okně. Až konvoj zabočí doleva, vydejte se zabít raketometčíka ukrytého na konci řady domů. Na náměstí odpráskněte několik nepřátel, ale neodbočujte spolu s konvojem a pokračujte rovně k budovám, u kterých zahněte doprava do uličky. Na jejím konci zlikvidujte skupinku vojáků a po několika krocích sestřelte raketometčíka na protější straně náměstí. Další raketometčík se ukrývá hned vedle východu z uličky v rozbořené místnosti. Poslední raketometčík se nachází za budovou napravo. Až ho zneškodníte, připojte se ke konvoji.

**16. mise - Aidid Takedown**

Až auto zastaví, následujte informátora k místu, kde se zastaví. Postřílejte nepřátele, kteří přicházejí ze všech směrů, a sestřelte posádku těžkého kulometu vpravo. Následujte informátora dále, a jakmile se zastaví, otočte se a oddělejte zákeřného vojáka. Pokračujte uličkou až k náměstí, které vystřílejte, a poté se dejte s kumpánem do dveří po levé straně. Somálce uvnitř nezabíjejte a pokračujte až k tunelu vedoucímu do Aididova doupěte. Slezte po žebříku a odpalte stěnu granátem. Postupujte dále do útrob úkrytu - na prvním rozcestí zahněte doprava a na druhém doleva. Nezapomínejte si krýt záda. Za druhým rozcestím narazíte na Aidida, kterého odpráskněte. Nyní se stejnou cestou musíte dostat ven. Návrat vám bude komplikovat velké množství nepřátel a několik kulometných hnízd. Až dojdete k žebříku, vylezte po něm a zneškodněte několik stráží. Poté doběhněte na silnici a naskočte do nákladáku.

**Martin Hrouda**
**& Marek Burč**

# Sly 3: Honor Among Thieves

INFO

■ **VYDAVATEL:** Sony ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Sucker Punch ■ **RECENZE:** PLAY 12

Ve vašem vlastním zájmu už vezměte na vědomí, že tu není jen Jak & Daxter a Ratchet & Clank, ale také třetí plošinovková série - Sly! O nic horší, s prvky stealth akce a výtečnou zábavou!

**Liška podšitá se vrátila potřetí!**
**Dá se jí věřit?** Nám určitě!
Rozsáhlý návod jen pro vás...

## BEGINNING OF THE END

Sly je opět v akci. Nacházíte se na ostrově zlosyna jménem Doktor M a vaším úkolem je dostat se k sejfu rodiny Cooperů. V této úrovni vám hra lehce připomene základy ovládání. Doběhněte k poničenému nákladáku a vyskočte na něj. Od nákladáku vede natažené lano k nedaleké bráně. Pokud chcete na lano vyskočit, tak skočte nad něj a ve vzduchu zmáčkněte kolečko. Po laně doběhněte zeď, po které budete pokračovat směrem doleva. Zde narazíte na klikatou trubku, po které se musíte sklouznout na nedalekou skalní římsu. Určitě nepřehlédnete drobné jiskření nad trubkou, které vám naznačuje, že ji můžete použít stejně jako lano (toto jiskření vám dá vždy neomylně na vědomí, že zde Sly může použít některý ze svých speciálních zlodějských pohybů).

Po římse vyběhněte nahoru a po krátké animaci můžete pokračovat v cestě směrem k trezoru. Jeden z vašich pomocníků pro vás pokácí anténu, po které můžete přeběhnout na druhou stranu propasti. Pak pokračujte až k větrací šachtě, ve které musíte přeskákat několik elektrických výbojů. Až se dostanete nad místnost s výtahem, tak si počkejte, až váš další pomocník deaktivuje několik silových polí. Díky tomu můžete po trubkách doběhnout až k výtahu, na který pak snadno přeskočíte. Až vás výtah vyveze na vrchol věže, můžete po laně pokračovat na další věž, kterou budete muset obejít po úzké římse (zde musíte kolečko podržet).

Na vrchol věže vyskočte pomocí trampolíny. Po dalších lanech se pak dostanete až na plošinu před trezorem. Na přístroji pro zadávání číselného kódu zadejte kombinaci 123. Při následném otvírání trezoru vás ale bohužel překvapí Doktor M, který vám jeho dveře přibouchne před nosem. Naštěstí vám pomůže Bentley, kterého musíte po krátké animaci následovat. Po lanech se dostaňte až k výtahové šachtě, kterou musíte seskočit dolů. Přeskákejte po plovoucích troskách a tunelem se dostanete až na pobřeží. Zde vás čeká bitka s protivníkem, kterého jednoduše nemůžete porazit. Po krátké animaci se děj hry posune o pěkný kus zpět.

## HAZARD ROOM

Ve cvičné místnosti budete pokračovat v seznamování s ovládáním. V první lekci se naučíte, jak se rozhlížet a jak přesně fungují navigační body. Nejprve se pomocí pravého analogu podívejte na holografický symbol. Pak zmáčkněte L3 a objeví se vám navigační bod, ke kterému musíte doběhnout. Pokračujte k dalšímu bodu, ke kterému se dostanete pomocí dvojitého skoku. Po dalším rozhlížení pokračujte v používání L3. Musíte totiž doběhnout ke všem navigačním bodům.

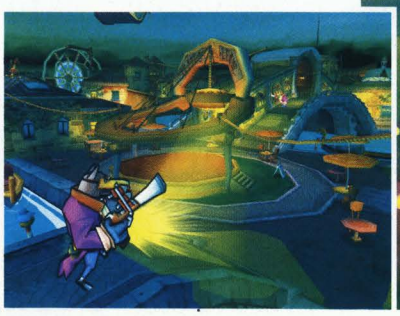
Ve druhé lekci se naučíte, jak máte používat speciální pohyby. Z jedné dřevěné plošinky na druhou se dostanete tak, že budete přeskakovat po hrotech na laně (použijte dvojitý skok a nad hrotem zmáčkněte kolečko). Následně budete muset zpět na první plošinku prolézt nízkou škvírou (stačí u vstupu do škvíry zmáčknout kolečko). Po absolvování druhé lekce doběhněte k východu z haly. V průběhu jednotlivých herních kapitol se vám budou v hale objevovat nové lekce, jejichž absolvování vám vřele doporučujeme. Naučíte se zde například používat spoustu speciálních útoků. Občas se tedy do Hazard Room vraťte.

## 1. AN OPERA OF FEAR

### 1.1 Police HQ

Začátek prvního úkolu najdete na molu nedaleko své skrýše. Vaším prvním cílem bude vrchol policejní stanice, na který se dostanete díky lanu z úvodní animace. Před sebou vidíte zakotvenou gondolu, jejíž zadní část můžete použít jako trampolínu. Po několika kůlech vyčnívajících z vody a přes další gondolu se dostanete až na začátek lana, na který vyskočíte opět díky gondole. Po laně vyběhněte až na vrchol obrovské kopule, odkud Sly automaticky seskočí k cele, ve které je zavřený váš starý známý z druhého dílu.

Po krátkém rozhovoru musíte získat klíč z kanceláře, která je samozřejmě na druhé straně stanice. Do kanceláře se dostanete snadno. Světlo je totiž zhasnuté a vám stačí, když se při plížení vyhnete projektoru a baterce policisty u vchodu. Po sebrání klíče se ale mu-



## OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** natočení kamery
**Křížek »** skákání
**Kolečko »** interakce s okolím/speciální zlodějské pohyby (Sly)/zvedání předmětů (Murray)
**Čtvereček »** základní útok
**Trojúhelník »** úder vedený spodem/pokládání bomb (Bentley)
**R1 »** Sprint/střelba/použití padáku (Sly)
**L1, L2 a R2 »** speciální akce, které musíte těmto tlačítkům sami přiřadit
**R3 »** binocucom
**L3 »** zobrazení orientačních bodů
**SELECT »** výběr speciálních akcí
**START »** pauza

síte dostat zpět k cele. Tuto cestu vám bude komplikovat fakt, že se policisté pokoušejí rozsvítit. Naštěstí blbne přívod proudu a světlo se vždy rozsvítí jen na chvilku. Jakmile světlo zhasne, musíte se doplížit pod jeden z mnoha stolů. Pod ním pak počkejte, až světlo znovu zhasne. Důležitý je fakt, že když se světlo chystá rozsvítit, srší z lustrů jiskry. Díky tomu se vždy včas dozvíte, že máte zalézt pod nejbližší stůl.

Až se dostanete zpět k cele, tak ji budete muset odemknout. Najít správnou kombinaci by nemělo být pro zkušeného zloděje nic těžkého. Pomalu točte levým analogem po směru hodinových ručiček, dokud neucítíte slabé brnění. Pokud se ukazatel šipek na zámku změnil, začněte točit proti směru hodinových ručiček. Po druhém brnění opět změňte směr a najděte poslední číslo kombinace. Až Dimitri uteče, Sly na sebe přiláká pozornost Carmelity Fox. Při útěku před jejím hněvem jednoduše přeskakujte po gondolách, kůlech a dopravních člunech tak dlouho, než se dostanete na břeh, kde vás zachrání Murray.

### 1.2 Octavio Snap

Začátek tohoto úkolu najdete na jednom z vyšších domů u malého náměstíčka. Na dům nemůžete vyskočit ani na něj nemáte po čem vylézt, takže se nejprve budete muset dostat na jednu ze sousedních střech. Naštěstí je kolem hned několik domů, na které můžete vylézt po hromosvodech. Až se úkol spustí, na náměstí přijde místní boss Don Octavio. V krátké animaci uvidíte, jak vypouští do fontány dehet. Vaším úkolem je vyfotit ho při tom.

Aktivujte Binocucom, který vám může mimo jiné posloužit také jako fotoaparát. Zaměřte se přímo na Octavia a přibližte si záběr tak, aby byl kruh kolem označeného cíle zelený. Pak stačí zmáčknout spoušť (zmáčkněte křížek) a první kompromitující fotka je na světě. Nyní musíte Octavia sledovat při jeho cestě městem. Samozřejmě vás nesmí zahlédnout ani zaslechnout, takže nejlepší bude sledovat ho po střechách okolních domů (dejte si ale pozor na protivníky, protože boj s nimi by vás zbytečně zdržel). Pokud by se vám Octavio ztratil z dohledu, zmáčkněte L3 a hra vám ho označí nepřehlédnutelnou šipkou.

Druhá výpusť dehtu je umístěna kousek od úzkého mostu. Protože potřebujete co nejlepší výhled, budete se muset dostat právě na ten most (pozor na protivníka, který na něm hlídkuje). Po získání druhé fotky opět sledujte Octavia. Ten dojde až k mlýnskému kolu, které začne řádně promazávat. Zde můžete udělat fotku z terasy, přes kterou se ke kolu dostal (můžete ho vyfotit také z gondoly). Následuje další pronásledování a poslední focení. Tentokrát je výpusť umístěná tak nešikovně, že můžete Octavia vyfotit jen z kolem proplouvající gondoly.

Po získání poslední fotky se Octavio vydá k nedalekému ruskému kolu. Až nastoupí do jedné z kabinek, přibližte se ke kolu ze směru, k němuž je Octavio otočen zády. Vaším úkolem je dostat se na jeho kabinku tak, abyste mohli vyslechnout jeho telefonát. Až bude kabinka ve své nejnižší poloze, tak na ni vyskočte a chyťte se madla na její zadní straně. Pak už následuje jen závěrečná animace.

### 1.3 Into the Depths

Tento úkol si můžete aktivovat na vrcholu střechy nedaleko místní opery. V úvodní animaci vám hra ukáže dveře vedoucí do sklepa, ke kterým se musíte dostat. Stačí jednoduše doběhnout k plotu a přeskočit ho. U dveří se k vám přidá Bentley, jehož pomoc budete potřebovat. Před vstupem do podzemí si můžete vybrat, jestli využijete při plnění následující mise 3D brýle. Pokud ne, musíte si dvoje dveře v podzemí otevřít tak, že vy a Bentley zmáčknete obě tlačítka ovládající dveře v jeden okamžik. Jednoduše počkejte, až Bentley napočítá do tří.

Vše začne být zajímavější v kanále pod operou. Dostat se na jeho druhý konec nebude vůbec jednoduché. Nejprve přeskákejte po několika bednách ke sloupu, od kterého musíte dál pokračovat po úzké římse. Kromě přeskakování bude vaší další překážkou tyč obklopená několika malými plamenomety. Jednoduše se tyče chyťte a díky správnému načasování přeručkujte mezi plameny na její druhý konec. Po rotujících svícnech přeskákejte k dalšímu sloupu, od kterého budete muset opět pokračovat po úzké římse. Tentokrát se ale musíte vhodným načasováním vyhnout lase-

rovým paprskům. Z lodi za dalším sloupem vyskočte na trubku zavěšenou pod stropem a přeručkujte po ní nad molo, na kterém musíte zneškodnit stáž u dveří.

Až zmáčknete tlačítko vedle dveří, přeskáče k vám i Bentley, který vyhodí dveře do vzduchu. Proskákejte a proběhněte mezi lasery a v místnosti z plexiskla pokračujte do nízké ventilační šachty. Až se dostanete na křižovatku šachet, pokračujte doleva a dostanete se do místnosti, ve které musíte porazit další kočku. Až se jí zbavíte, zmáčkněte označené tlačítko a proběhněte další chodbu s lasery. V hale za chodbou pak použijte trik se současným zmáčknutím dvou tlačítek.

Pokračujte do místnosti s hlavním počítačem, do kterého se Bentley pokusí proniknout. Bohužel má problémy a vy budete muset odrazit útoky protivníků, kteří se pokusí vašeho parťáka napadnout. Doporučujeme vám vést údery tak, aby odhodily zasažené protivníky do kádí s ohněm. Díky tomu se jich můžete zbavit jediným úderem. Pokud Bentley přežije dost dlouho, máte vyhráno.

### 1.4 Canal Chase

A je zde první úkol, který musíte aktivovat jako Bentley (můžete se na něj přepnout ve svém úkrytu). Dojeďte s ním na označené molo, kde se v krátké animaci zmocníte policejního člunu. Pomocí něj musíte zneškodnit gang Modrých zmijí. Jde o 3 čluny, které musíte rozstřílet během honičky kanálem. Naštěstí nejste omezeni časem, takže se můžete na svůj úkol v klidu soustředit.

Základem je nezničit váš člun, který je poměrně křehký (jeho ukazatel poškození vidíte v levém horním rohu). Za každou cenu se tedy vyhněte všem překážkám, kterými je kanál doslova přecpaný. Doporučujeme vám vše radši přeskakovat (dávejte si ale pozor na mosty), protože váš kulomet se při střelbě přehřívá a vy ho potřebujete hlavně na ničení nepřátel. Na své protivníky útočte hlavně na klidnějších úsecích, kde do nich můžete nerušeně napálit poměrně dlouhé dávky. Pokud budete poctivě přeskakovat všechny překážky, je zničení vašich nepřátel jen otázkou času.

### 1.5 Turf War

Tentokrát si budete muset pro zadání úkolu vyskočit na střechu jednoho z domů v sousedství policejní stanice. V úvodní animaci uvidíte, jak Sly rozpoutá bitku mezi policisty a gangem Vincenetti. Jako Carmelita Fox pak musíte bitku vyhrát. Na začátku budete stát proti osamoceným protivníkům, takže si můžete v klidu vyladit ovládání. Jednoduše pobíhejte ze strany na stranu a držte svého protivníka ve čtverci, který vám poslouží jako zaměřovač (pokud je čtverec zdvojený, tak je cíl zaměřený a každá vaše rána najde svůj cíl).

Až odrazíte všechny útoky na náměstí u policejní stanice, ozve se vám jeden z policistů, který potřebuje vaši pomoc. Zmáčkněte L3 a orientační modrá šipka vás dovede až k mostu, u kterého probíhá zuřivá bitka. Souboj s několika protivníky najednou je o něco zuřivější, ale stále stačí neustále pobíhat a skákat, čímž se vyhnete drtivé většině nepřátelských střel. Jakmile na vás protivníci hodí časovanou bombu, odběhněte od ní co nejdál. Úkol splníte ve chvíli, kdy odrazíte všechny nepřátelské útoky ve městě.

### 1.6 Tar Ball

Jako Bentley dojeďte k mostu s obchůdky, u kterého se setkáte s Murrayem. Ten dostane za úkol zničit 6 nádrží s dehtem, které jsou rozmístěné po okolí. Použijte speciální podobu míče (podržte L1) a dokutálejte se do označeného otevřeného kanálu. Ten vás vystřelí do vzduchu a vy můžete začít skákat. Podstata je v tom, že jakmile dopadnete na zem, musíte použít skok. Pokud ho načasujete dobře, Murray vyskočí o něco výš, než z jaké výšky dopadl na zem. Skákáním se dostaňte až nad označenou nádrž, kterou zničíte, když na ni dopadnete z maximální výšky (tu musíte nabrat dobře načasovaným skákáním). Tímto způsobem musíte zničit všech 6 nádrží, které vám Bentley postupně označí.

### 1.7 Run'n Bomb

Doběhněte k malému stánku na nábřeží, ve kterém už na vás čeká Bentley. Jde o stánek s pyrotechnikou, který Bentley využívá pro výrobu svých bomb. Vaším úkolem totiž bude vyhodit do vzduchu ukotvení 2 vzducholodí, které slouží jako reklamní plochy. Jakmile vám dá Bently první bombu, použijte sprint a namiřte si to přímo k označenému bodu nedaleko opery. Kolem hlídek před operou jednoduše proběhněte, protože než na vás stačí zareagovat, vy můžete položit bombu na označené místo.

U druhé bomby to bude o něco těžší. Označené místo je totiž pěkně daleko. Pokud ale bez problémů přeběhnete kolem hlídek na nábřeží, tak byste to měli stihnout bez větších problémů. Po odpoutání vzducholodi se ale bohužel změní vítr a kotvící lano se zachytne za reklamu na vrcholu věže. Vaším dalším úkolem bude vyskákat nahoru a lano uvolnit.

Začněte na zadní straně věže, kde se můžete chytit nízko umístěného oka. Z něj se vystřelte na hák vpravo (levým analogem pohněte směrem dolů, a až se Sly napruží, tak skočte), díky kterému se zhoupnete na stříšku s vlajkou. Při další cestě směrem vzhůru už musíte využívat prakticky jen místa označená modrým jiskřením. Nakonec vyskáčete až na pohybující se ruku, ze které po jejím převrácení snadno přeskočíte na oko ve spodní části billboardu. Při skoku z oka směrem nahoru udeřte svou holí do reklamy, která by se měla rozpadnout.

Problémem může být hledání správného místa pro úder holí. Pokud se vám to nedaří, můžete zkusit zaútočit na reklamu z Octaviova jazyka. Místo citlivé na váš úder se totiž nachází přímo nad ním. Po zničení reklamy musíte co nejrychleji doběhnout zpět ke stánku, protože Octavio se pokouší unést Bentleyho. Celý úkol je tedy zakončen honičkou, ve které se musíte udržet na dohled za Octaviem.

Základem je samozřejmě stálé používání sprintu. Do cesty se vám ale bohužel postaví řadoví protivníci a podivné rudé výboje, které musíte přeskakovat. Právě kvůli těmto výbojům vám doporučujeme držet si od Octavia rozumný odstup, protože si tak výbojů vždy včas všimnete a můžete na ně lépe zareagovat. No a s protivníky se moc nezdržujte. Jednoduše je oběhněte a díky své rychlosti jim snadno utečete.

### 1.8 Guard Duty

Vyskákejte na střechu domu, který sousedí s jednou z Octaviových kaváren. Vaším úkolem bude získat 3 části plánu zařízení, které zamořuje Benátky dehtem. A každá z částí plánu je umístěna v jedné kavárně. Postup bu-

de následující. Nejprve se musíte převléknout za jednoho z protivníků. V nabídce vašich speciálních schopností (zmáčkněte SELECT) se objeví schopnost převléknout se za protivníka. Přiřaďte tuto schopnost libovolnému tlačítku a pak se pomocí tohoto tlačítka převlékněte.

V převleku doběhněte ke strážnému před kavárnou. Jakmile vás zahlédne, tak vás požádá o heslo. Namačkejte kombinaci tlačítek, kterou vám poradí Bentley (musíte si ji zapamatovat). Jakmile strážný odejde, budete pokračovat jako Bentley. Na druhou stranu kavárny se dostanete tak, že budete přeskakovat po stolech. Za prodejním pultem je na stěně obraz, za kterým je schován sejf. Nejprve ale musíte získat jeho číselnou kombinaci. Prohlédněte si obraz a pomocí lupy najděte kombinaci 3 čísel, která jsou někde na obrazu (v trávě v pravé části obrazu najdete kombinaci 479). Pomocí kombinace pak otevřete sejf a po stolech přeskákejte zpět ke vchodu.

Krádež druhé části plánu probíhá podobně. Rozdíl je v tom, že tentokrát musíte prokličkovat mezi světlomety (číselnou kombinaci 968 najdete v jedné z vln). Trochu obtížnější je získání poslední části plánu. Strážný před vchodem chce totiž znát nejen heslo dne, ale také svou přezdívku. Musíte tedy oslovit 2 holuby hlídkující v okolí náměstí. Až ten druhý vám prozradí přezdívku, díky které strážný před kavárnou opustí své místo.

Kavárna je velmi dobře zabezpečená, takže budete muset překonat kombinaci světlometů a laserových paprsků. Doporučujeme vám najít si pozici co nejblíže středu kavárny, ze které můžete pozorovat světlomety v druhé části sálu. Dál se pusťte až ve chvíli, kdy budete znát přesně pohyby světlometů. Po získání poslední části plánu (kombinaci 113 najdete na stěně v pravé části obrazu) rychle přeskákejte zpět k východu. Na náměstí se strhla menší bitka a vy se musíte co nejrychleji dostat zpět do svého úkrytu.

### 1.9 Operation: Tar Be Gone!

Před vámi je závěrečná operace, ve které konečně zničíte Dona Octavia. Samozřejmě začínáte na domku kousek od opery, která je Octaviovou základnou. Vaším prvním úkolem v této závěrečné operaci je proniknout do podzemí opery, kde je umístěn stroj na pumpování dehtu. Použijte převlek za strážného a doběhněte k opěře. Stejně jako při krádeži plánů musíte při každém setkání s protivníkem zadat správný kód. Uvnitř opery pokračujte do chodby přímo naproti vchodu. Doběhněte až ke vchodu do podzemí, který vám pomůže otevřít sám Octavio

(tlačítko zmáčkněte ve chvíli, kdy napočítá do tří).

U hlavní pumpy budete dál pokračovat jako Bentley. Vaším úkolem je položit na každou ze 6 malých pump 3 bomby. Samozřejmě se vám do toho po chvilce začnou plést protivníci, ale to by neměl být velký problém. Stačí jezdit od jedné pumpy ke druhé a protivníci se vás ani nedotknou. Po zničení všech pump se děj přesune na pódium nedaleko opery. Zde je vaším úkolem opakovat v daném rytmu melodii, kterou vám předzpívá Octavio. Jednoduše namačkejte v daném rytmu kombinaci tlačítek, kterou uvidíte na obrazovce.

Až se dá Octavio na útěk ve svém motorovém člunu, budete ho muset pronásledovat. Princip je prakticky stejný jako v misi Canal Chase. Jen s tím rozdílem, že překážek je v kanálu o něco víc a Octavio vytáhne ze svého rukávu pár trumfů. V některých úsecích za sebou bude nechávat miny (jeďte opačnou křivkou, než ve které kličkuje Octavio), které sice jdou rozstřílet, ale munici byste si měli šetřit na unikající člun. Druhým podlým trikem jsou rudé paprsky, které se naštěstí pravidelně střídají. Stačí tedy udržet rytmus skákání a kličkování.

Celá kapitola končí bitkou, které se budete účastnit jako Murray. A nebude to nic jednoduchého. Octavio má totiž k dispozici širokou škálu úderů a najít ten pravý okamžik pro útok nebude jednoduché. Základem je vytvoření jezera dehtu, které se po náměstí rozlije, jakmile doběhnete k označenému gejzíru. V dehtu je Octavio pomalejší, a pokud se naučíte rozpoznat všechny jeho útoky, tak se jim můžete vyhnout. Základem je útočit na něj těsně po tom, co on dokončí svůj útok. Jedině tak mu stačíte zasadit sérii 3 úderů, která ho odhodí a vás tak ochrání před jeho odplatou.

Jakmile dojde dehet (Octavio ztratí polovinu zdraví), budete se muset přesunout na náměstí před policejní stanicí (při přesunu použijte podobu míče a cestou se pokuste ničením předmětů nabrat nějaké zdraví). Zde se opakuje to samé s jediným rozdílem. Octavio má k dispozici nový útok, kterému se vyhnete jednoduchými úkroky do strany. A ještě jedna rada na závěr. Pokud máte méně zdraví než Octavio, pokuste se rozbít všechny předměty rozházené po okolí. Občas z nich totiž vypadne zdraví.

## 2. RUMBLE DOWN UNDER

### 2.1 Search for the Guru

Při plnění prvního úkolu si můžete pěkně prohlédnout údolí, které ovládli horníci. Vaším prvním cílem je dostat se k jeskyni, ve které normálně Guru bydlí. Nejprve doskákejte na označené místo, ze kterého můžete začít krkolomnou cestu, při které využijete hlavně háky na zachycení své hole. Po prohledání jeskyně musíte prohledat chatrč. Opakujte stejný postup a z označeného místa absolvujte druhou překážkovou dráhu. Jak vás asi samotné napadne, budete to samé opakovat do třetice všeho dobrého. Při cestě k hlavní budově si vyzkoušíte hlavně skákání s pomocí skob. Vše ukončíte tím, že doběhnete na označené místo na střeše velké budovy.

### 2.2 Spelunking

Guru se chce postupně setkat se všemi členy vaší bandy. Sly už se s ním setkal a nyní je na řadě Murray. Doběhněte až k označené skále, na kterou se dostanete velmi snadno díky trampolíně. Bentley vám v krátké animaci ukáže vchod do nedaleké jeskyně, kterou budete muset projít. Seskočte tedy dolů a v jeskyni si začněte užívat házení protivníky (pokud není po ruce protivník, musí vám postačit kámen). Pomocí protivníků totiž můžete zničit stalaktity, které blokují některé plošinky. Jakmile jsou všechny stalaktity zničené, můžete po uvolněných plošinkách přeskákat na další skalní římsu.

Tímto způsobem se nakonec dostanete až ke dveřím, které jsou ovládané hydraulikou. Můžete je otevřít jedině tak, že přetížíte obrovský píst umístěný kousek od dveří. Použijte podobu míče a přeskočte na píst. Na něm pak skákejte tak dlouho, dokud ho nezarazíte do úplně nejnižší polo-

hy. Pokračujte v ničení stalaktitů a po chvilce se dostanete k dalším dveřím. Tentokrát je vše komplikováno tím, že písty jsou celkem 3. Při jejich stlačování je pravidelně střílejte, aby byly stále zhruba na stejné úrovni. Jen tak je totiž můžete zamáčknout všechny najednou.

Celá mise končí soubojem s klokanem, který nosí temnou masku. Podstatou souboje je to, že Murray musí použít klokana jako projektil, kterým zničí všechny 3 vrtáky kroužící po obvodu jeskyně. A jak ho chytíte, když vás klokan stále vidí? Musíte ho dostat do vzduchu úderem vedeným zespodu (trojúhelník) a pak ho můžete ve vzduchu chytit (kolečko). No a pak už není nic jednoduššího než klokanem zasáhnout jeden z vrtáků. Každý z nich potřebuje 2 zásahy, takže celkem budete muset hodit klokanem šestkrát. Po zničení vrtáků a útěku masky vejděte do označených dveří.

### 2.3 Dark Caves

Toto je první mise, kterou není úplně jednoduché aktivovat. Naštěstí je to ale jednodušší, než se může na první pohled zdát. Na označenou skálu totiž nemůžete jednoduše vyskákat. Když se rozhlédnete kolem, zjistíte, že ke skále vede lanovka od nedaleké důlní věže. Pomocí trampolíny na tuto věž vyskočte a po laně lanovky pak doběhněte k označené skále. Bentley vás pak v krátké animaci upozorní na jeskyni, ve které by se měl nacházet měsíční kámen patřící místnímu Guru.

Uvnitř jeskyně budete nejprve muset přeskákat po několika vrtných soupravách. Narazíte také na malé plošinky, na které musíte doskočit tak, abyste se dostali do zad svým protivníkům (na boj zde většinou není dost místa). Pokud to vypadá, že nemáte dál kam postupovat, určitě je poblíž nenápadná lampa, pod kterou je umístěna skoba. Díky té pak můžete vyskočit i na poměrně vysoké skály.

Nakonec se dostanete až do úzkého tunelu, na jehož druhém konci je trezor s měsíčním kamenem. Přeskákejte přes síť laserových paprsků a trezor otevřete podobně jako celu v Benátkách. Nejprve točte levým analogem opatrně proti směru hodinových ručiček. Až začne ovladač vibrovat, tak směr otočte a to samé si zopakujte ještě jednou. Po získání měsíčního kamene se musíte dostat v časovém limitu ven z jeskyně. Až znovu přeskáčete paprsky, pokračujte doprava. Pomocí stejných triků jako při cestě k trezoru se určitě dostanete včas ven (kolem protivníků jen proběhněte).

Venku vás Bentley upozorní na další jeskyni, ve které je tentokrát uložena vycházková hůl. Uvnitř nejprve použijte skákání na poničené kolejnici (do kopce po ní nemůžete běžet, takže musíte stále skákat). V dalším úseku se musíte chytit na jeden z háků na pohyblivém pásu. Až budete chtít přeskočit na hák na dalším pásu, pořádně se rozhoupejte (použijte levý analog).

Po chvilce se na hácích dostanete až na konec jeskyně. Trezor s holí otevřete stejně jako ten v předchozí jeskyni. Po aktivaci bezpečnostního systému vás ale čeká dost krušný boj. Odehrává se totiž na kolejnicích, na kterých není na boj moc místa. Pokud jste neinvestovali peníze do jednoho ze speciálních útoků, asi to budete mít hodně těžké (můžete se pokusit protivníky přeskakovat). Až budete přeskakovat širokou propast, na druhé straně se chyťte levé kolejnice. Posledním tipem překážky je několik poničených kolejnic, na kterých musíte přeskakovat z jedné kolejnice na druhou.

### 2.4 Big Truck

Murray není vůbec neobratný, takže by pro vás neměl být problém doskákat na korbu obřího nákladáku. S ním dojedete k nedalekému dolu, ze kterého musíte vypudit horníky. Plán je jednoduchý. Nejprve musíte ovládnout vrtnou soupravu, na které vidíte několik postávajících protivníků. Stačí jeden nebo dva speciální útoky a vrtná plošina je vaše. Po jejím spuštění se v údolí objeví škorpióni, které budete muset nasbírat do korby svého nákladáku. Pro vyděšení horníků budete ale potřebovat jen červené škorpióny, takže ti modří vás nemusejí vůbec zajímat.

A jak že ty škorpióny nasbíráte? Musíte se rozjet a zmáčknout L1. Tím obrátíte nákladák na záda, a pokud pod korbou zůstane nějaký škorpión, naberete ho. Aby to nebylo moc jednoduché, pneumatiky vašeho nákladáku se na horkém písku rozpalují (ukazatel vidíte v levém dolním rohu) a vy je musíte průběžně chladit. Toho docílíte tím, že buď dojedete do jezírka v okolí vrtné soupravy, nebo přejedete pár škorpiónů.

Až nasbíráte 8 škorpiónů, výkon vrtné soupravy přestane stačit. Aby jste výkon zvýšili, musíte se dostat ke druhému ovládacímu panelu, který je umístěn na vrcholu věže. Ze zábradlí vyskočte na oko na nejnižším kruhu a po dalších kruzích pokračujte až těsně pod vrchol. Zde musíte přes několik ozubených kol přeskočit na háky rotující kolem věže. Na háku se pak konečně dostanete k ovládacímu panelu. Po zvýšení výkonu se sice

v údolí opět objeví škorpióni, ale zmizí voda. Při sbírání zbývajících 12 škorpiónů tedy musíte pneumatiky chladit jen přejížděním modrých škorpiónů (naštěstí jich je v údolí plno).

### 2.5 Unleash the Guru

Nejprve se musíte jako Bentley dostat k vězení, ve kterém drží protivníci místního Guru. Kousek od vězení je naštěstí trampolína, takže to nebude nic těžkého. Až předáte Guru jeho hůl s měsíčním kamenem, budete dál pokračovat v jeho roli. Jeho hlavní speciální schopností je možnost proměnit se v něco nenápadného. Jednoduše podržte L1 a Guru se promění v kámen nebo v kus křoví. Protivník hlídkující přede dveřmi si hned všimne, že něco není v pořádku. Přeskočí plot a začne se rozhlížet kolem. Jakmile se k vám natočí zády, skočte směrem na jeho záda a ovládněte jeho mysl (zmáčkněte kolečko). S běžícím protivníkem si to pak namiřte do křehkých vrat vězení.

Nyní je Guru volný a může pobíhat po celé úrovni. Má však jeden hlavní cíl. Jde o vysokou skálu nedaleko čtveřice vrtných souprav. Až na skálu doběhnete, dostanete za úkol zničit všechny 4 vrtné soupravy pomocí zblblých protivníků. Musíte tedy najít 4 protivníky, které ovládnete a postupně s nimi naběhnete do všech označených vrtných souprav (dejte si pozor, ať nezasáhnete tyče malých větrných elektráren).

Po zničení poslední soupravy musíte doběhnout na další označené místo (pokud naskočíte na záda nějakého protivníka, dostanete se tam mnohem rychleji). Z něj máte výhled na generátor umístěný na malé skalní plošince, který budete muset zničit stejným způsobem jako vrtné plošiny. Rozdíl je v tom, že tentokrát budete muset s ovládnutými protivníky přeskákat po několika plošinkách. Navíc generátor vydrží celkem 3 zásahy, takže si budete muset celou trasu několikrát zopakovat.

### 2.6 The Claw

Jako Sly se určitě rychle a bez problémů dostanete na označené místo. Následuje malá rozcvička, ve které vás hra naučí, jak máte ovládat jeřáb. Levým analogem s ním můžete libovolně pohybovat a zmáčknutím křížku zvedáte a pouštíte předměty. Vyzkoušejte si to na jednom z kamenů, které leží u dvojice malých věžiček. Tento kámen pak upusťte do jednoho z otvorů, které vidíte kousek od jeřábu. Následně si vyzkoušíte, jak se dá s předměty zavěšenými na jeřábu házet. Seberte opět jeden z kamenů a hoďte ho na elektrický plot (zmáčkněte kolečko). Pak hoďte na plot ještě jeden kámen a mise může začít naostro.

Murray si bude hrát s vrtem v levé části ostrůvku a vy budete muset odrážet útoky protivníků, kteří budou přibíhat směrem od ropného vrtu. Jednoduše protivníky chytejte, jakmile se vám dostanou na dosah (jejich směr snadno odhadnete, takže si na ně stačí počkat), a házejte je do elektrického plotu. Až Murray uvolní 3 vrty, budete ho muset zvednou a donést na druhý ostrůvek (jak vám šipka napoví, najdete ho napravo od toho prvního). Zde se bude opakovat přesně to samé jako na prvním ostrůvku.

Až Murray uvolní 3 zbývající vrty, musíte ho přesunout na poslední ostrůvek. Zde začne být vše opravdu zajímavé. Protivníci budou přibíhat stále se stejnou vervou, ale vy se budete muset kromě jejich likvidace věnovat také přesunování kamenů. Jakmile odhodíte jednoho protivníka (dejte si pozor, abyste netrefili mezeru uprostřed plotu), tak se přesuňte doprava nebo doleva a popadněte kámen. Ten musíte upustit přesně na lžíci katapultu, u kterého stojí Murray. Ten pak pomocí katapultu zapálí jeden z vrtů. To celé si budete muset zopakovat celkem šestkrát.

### 2.7 Lemon Rage

Tato netradiční mise začíná před místním limonádovým barem. Vaším prvním úkolem bude porazit bandu šakalů v pití limonády. Pití probíhá tak, že musíte co nejrychleji mačkat po směru hodinových ručiček tlačítka v pravé části ovladače. Daleko nejrychlejší je metoda dvou rukou (pokud jste takové koordinace schopní), ale rychlé mačkání tlačítek jedním prstem by mělo na pomalé šakaly stačit. Pokud třetí člen vaší party dopije dříve než poslední šakal, sázku vyhrajete.

Vaši protivníci bohužel neunesou tíhu porážky, takže vás čeká nefalšovaná hospodská rvačka. Nejprve se musíte protivníkům postavit jako Bentley. Kromě jeho kopů nezapomínejte po baru rozmisťovat své bomby, protože ostatní členy vaší party zranit nemůžou. Druhý je na řadě Sly, který je dost rychlý na to, aby rozdával rány, aniž by se musel uchylovat k nějakým speciálním útokům. No a Murray bude ve svém živlu, takže by neměl mít s protivníky nejmenší problémy.

Na závěr se vám postaví protivník, který má na sobě starou známou temnou masku. Ta mu bohužel dodává takovou sílu, že s ním holými tlapkami nic nezmůžete. Budete se tedy muset spolehnout na pomoc svých kamarádů. Bentley umístí do středu místnosti bombu a vy na ni musíte protivníka navést. Po její explozi je šakal omráčený a vy ho můžete několikrát udeřit. Pak Murray sebere jeden ze sudů a postaví se s ním ke zdi. Naveďte protivníka před něj a Murray ho sudem omráčí. Opět do něj několikrát udeřte a celý postup opakujte tak dlouho, dokud se protivníka nezbavíte.

### 2.8 Hungry Croc

Jako Murray se musíte vypravit k jezírku, kterému kraluje obrovský krokodýl. Bentley mu ve svých plánech přiřadil roli toho, kdo zničí temnou masku. Abyste krokodýla naučili jíst horníky, budete mu jich muset nejprve několik naházet přímo do tlamy. Guru vám bude na pobřeží posílat jednoho protivníka za druhým a vaším úkolem bude naházet nejméně 4 klokany a 4 šakaly krokodýlovi. Není to lehké, protože protivníků bude tolik, že jich budete muset většinu pobít klasickým způsobem (alespoň z nich občas vymlátíte zdraví).

Až bude krokodýl přejedený, protivníci se automaticky přestanou objevovat. Vaším posledním úkolem bude sehnat mu protivníka s baterkou. Jednoho z nich vám hra označí, takže se nebudete muset zdržovat hledáním. Nevýhodou je, že tohoto protivníka můžete omráčit jen útokem zezadu. Asi nejhorší bude donést protivníka k jezírku. Jste totiž hodně zranitelní a s protivníkem nemůžete sprintovat. Širokým obloukem objeďte všechny protivníky a pak hoďte svou oběť krokodýlovi.

**2.9 Operation: Moon Crash**

Závěrečnou operaci aktivujete jako Sly. První je ale na řadě Guru, jehož úkolem je zničit nepřátelský vrtulník. Ten je bohužel vybaven detektorem jeho měsíčního kamene, takže to nebude zase tak jednoduché. Nejprve musíte ovládnout jednoho z protivníků v blízkosti přistávací plochy. Pak si to s ním namiřte směrem k vrtulníku. Jakmile ale naberete směr přímo na vrtulník, z protivníka v bezpečné vzdálenosti seskočte (zmáčkněte trojúhelník). Protivník poběží stále stejným směrem a svým nárazem vrtulník poškodí. Celkem musíte na vrtulník poslat 3 protivníky.

Další na řadě je Bentley. Ten se totiž musí pokusit zastavit svými uspávacími šipkami rozzuřenou Carmelitu, která pronásleduje Slye. Od jejich honičky jste sice pěkně daleko, ale pokud si svůj cíl řádně přiblížíte, nebude to žádný problém. Carmelita se totiž poměrně často zastaví a vy jí díky tomu můžete trefit bez toho, abyste museli odhadovat dopředu dráhu jejího běhu. Jakmile Carmelitu zasáhnete, musíte deaktivovat Binocucom a o kousek popojet. Carmelita totiž vaším směrem několikrát vystřelí, a když se nepohnete, tak to s největší pravděpodobností schytáte.

Následuje honička, při které bude váš obří náklaďák pronásledovat obrovská Carmelita (díky kombinaci temné masky a uspávacích šipek se trochu „nafoukla"). Na korbu náklaďáku budou padat časované bomby a vy je musíte co nejrychleji házet na Carmelitu. Hlavní je, abyste je zvedli na první pokus a rychle odhodili. Pokud netrefíte Carmelitu, nestane se nic tak hrozného. Pokud ale bomba exploduje v blízkosti vašeho náklaďáku, tak ho poškodí, což si rozhodně nemůžete dovolit. Horší to bude ke konci honičky, kdy budou na korbu padat 2 bomby najednou. Rozhodně první bombu zvedněte a hned odhoďte bez míření. Až s tou druhou se můžete pokusit zasáhnout svou pronásledovatelku.

Až dojedete ke starému známému vrtu, váš tým si uvědomí, že silou nelze Carmelitu zastavit. Jedinou možností je sundat jí masku, která je ale bohužel proklatě vysoko. Sly je ale naštěstí ve šplhání hotový mistr, takže se o to pokusí. Prvním krokem je skok na jednu z tkaniček. Z jejího vrcholu přeskočte na lem kalhot. Z něj pak můžete pokračovat 2 způsoby. Buď skočte na provázek, který má Carmelita na zádech, nebo nahoru vyskákejte po jejích knoflících. Nakonec byste se měli dostat na lem masky, ze kterého můžete přeskočit na úchyt po straně masky. Carmelita se ožene a úchyt utrhne. To samé zopakujte na druhé straně a pak už si můžete vychutnávat zničení masky.

## 3. FLIGHT OF FANCY

**3.1 Hidden Flight Roster**

Děj hry se přesouvá do Holandska, kde se koná každoroční soutěž stíhacích es. Jako nezkušení letci samozřejmě nemáte nejmenší šanci vyhrát bez trochy toho podvádění, takže prvním krokem k vašemu úspěchu je získání tajného rozpisu soupeřů. Pomoci vám může Dimitri, který v hotelu pracuje jako barman. Seběhněte po schodech do hlavního sálu a promluvte si s ním. Bohužel mu za informaci o rozpisu musíte slíbit, že mu to vrátíte ve formě protislužby.

Dimitri vám prozradí, že rozpis najdete v baronově hangáru. Ten je ale umístěn přímo na jeho hradě a v noci je ve městě zakázané vycházení. To ale vaší partičce nikdy nevadilo. Doběhněte k hlavnímu vchodu, a až budete venku, nechte si označit orientační bod označující hrad. Až k němu doběhnete (dejte si pozor na vzducholodi a jejich reflektory), bohužel zjistíte, že padací most je vytažený. Sly se tedy bude muset dostat na samotný vrchol hradu, kde by měla být umístěna páka ovládající most.

Zprava oběhněte hrad a přes hák nad vodou přeskočte na plošinku, ze které můžete pokračovat dál ke stěně vpravo. Pokračujte až na tyč, která vede pod mostem spojujícím obě části hradu. Nyní budete muset pomocí nejrůznějších triků dvakrát přeskákat po obvodu celého hradu. Stačí se porozhlédnout po modrém jiskření a cestu vždycky najdete (několikrát budete muset skočit na římsu, což může být dost nepříjemné). Až se dostanete na vrchol hradu, bohužel zjistíte, že tam žádná páka není. Sly tedy shodí dolů katapult, díky kterému se vzápětí jako Bentley dostanete na střechu (stačí skočit na lžíci katapultu).

Dojeďte k vratům hangáru a uvnitř se pěkně rozhlédněte. V rozích vidíte obrazy, ke kterým se budete muset dostat. První je v levém zadním rohu a dostanete se k němu přes nízko zavěšené letadlo (skočte na jeho křídlo). Prohlédněte si ho, a až najdete číselnou kombinaci, tak ji použijte na otevření sejfu (kombinaci 223 najdete na budově v horní

části obrazu). Rozpis bohužel v trezoru není, takže musíte pokračovat do dalšího rohu.

Vyskočte zpět na nízko zavěšené letadlo. Z jeho křídla pak pokračujte na křídlo nejbližšího letadla. Přes jeho vzdálenější křídlo ale přejíždí reflektor, takže si další skok musíte dobře načasovat. Stačí vyrazit těsně za reflektorem a přes další letadlo se v mžiku dostanete k druhému obrazu. Opět zopakujte celý proces (kombinaci 510 najdete na skále vpravo), díky kterému konečně získáte rozpis.

### 3.2 Frame Team Belgium

Vaším dalším krokem bude kompromitování belgického týmu v očích Islanďanů. Toho docílíte tím, že belgický kapesník podstrčíte do vykradeného islandského sejfu. Úkol aktivujete na jednom z domků, ze kterého uvidíte přijíždějící náklaďák s islandským sejfem. Jako první musí splnit svůj úkol Murray. Uvnitř hlavní hotelové haly s ním doběhněte k Belgičanovi, kterému musíte říct několik dost otřesných vtipů. Až se rozesměje, musíte ho jako Bentley okrást o kapesník.

Bentley může své protivníky okrádat tak, že podržením tlačítka L1 vysune prut s magnetem. S tímto magnetem se musíte přiblížit k protivníkově kapse s penězi. Jakmile se magnet chytí, musíte popojet o kousek zpět a tak vytáhnete protivníkovi mince ven. V tomto případě můžete ale za prut zatáhnout jen ve chvíli, kdy se belgický pilot směje (objeví se kolem něj modrá záře). Díky tomu totiž neucítí, jak mu peníze a později kapesník vytahujete z kapsy (kapesník se na magnet chytí, protože je vyšívaný zlatem).

Nyní máte kapesník a musíte si otevřít auto se sejfem. Toho docílíte tak, že budete jako Guru do zadních dveří náklaďáku opakovaně narážet ovládnutými protivníky. Najděte si tedy nějakou oběť, a až ji ovládnete, dožeňte s ní náklaďák a narazte do jeho zadních vrat. Při dalších nárazech už to tak jednoduché nebude. Náklaďák totiž za sebou bude nechávat pasti, které musíte při svém přiblížení přeskakovat. Při troše štěstí se vám ale nakonec povede vrata zničit.

Jako poslední přijde na řadu Sly. Ten si musí najít na jedné ze střech

pozici, ze které může seskočit na otevřenou střechu náklaďáku. Zmáčkněte L3 a sledujte ukazatel nad náklaďákem. Pak si najděte dům nebo kopeček, kolem kterého by mohl podle vašeho odhadu náklaďák projíždět. No a nakonec stačí dobře načasovat skok a jste v náklaďáku. Nyní stačí citlivě otáčet levým analogem a ledová soška je za chvilku vaše.

### 3.3 Frame Team Iceland

Nyní je na řadě kompromitování islandského týmu. Jako Murray byste ale mohli mít lehké problémy s přeskočením na střechu sousedící s vaším balkónem. Naštěstí je zde podoba míče. Jako míč naberte co nejvyšší výšku už na balkónu. Pak seskočte na ulici, a když se dobře odrazíte, vyskočíte až na střechu, na které aktivujete tento úkol. V něm musíte nejprve jako Murray dopádlovat až na druhý konec kanálu, který je plný min. Levým analogem zatáčejte a křížkem pádlujte (čím rychleji pádlujete, tím rychleji plujete). Pokud narazíte na proudy vody, vždy se natočte tak, abyste pádlovali proti proudu. Tak eliminujete vliv proudu na váš člun a můžete se protáhnout i kolem nepříjemně umístěných min.

Jakmile se dostanete k molu na druhém konci stoky, budete muset pokračovat jako Sly. Nejprve musíte absolvovat překážkovou dráhu, která by pro vás neměla být žádnou výzvou. Až vylezete do ventilační šachty, pokračujte do pokoje islandského týmu. Ten ve svém pokoji nastražil spoustu haraburdí, kterému se musíte širokým obloukem vyhnout. Nebezpečné jsou hlavně všudypřítomné hromady plechovek. Pokud jsou navíc spojené provázky, musíte je opatrně přeskočit (hlavně si dávejte pozor, kam skáčete).

Na konci pokoje najdete stoleček s vikingskou helmicí. Seberte ji a stejnou trasou se dostaňte zpět do ventilační šachty. Až absolvujete také překážkovou dráhu v kanálu, budete opět pokračovat jako Murray. Tentokrát musíte absolvovat o něco těžší trasu, ale pokud dokážete dostatečně rychle pádlovat při překonávání zrádných proudů, nemělo by to být zase tak těžké. Až se dostanete z kanálu ven, budete muset doběhnout až k označenému belgickému hangáru.

Určitě vás nepřekvapí, že je hangár pečlivě zajištěn. Laserové paprsky jsou ale naštěstí dost vysoko, takže jako míč se můžete v klidu pohybovat pod nimi. Dejte si pozor na podivné pohyblivé přístroje a rozjeďte se směrem k jednomu ze 4 kotevních lan letadla. Při kutálení směrem k lanu několikrát rychle zmáčkněte čtvereček a Murray se rozzáří. Díky tomu stačí do lana jednoduše narazit a jeho ukotvení se rozpadne. To samé zopakujte u zbývajících lan a pak umístěte na letadlo vikingskou přilbici.

### 3.4 Cooper Hangar Defense

Jako Murray to k aktivaci tohoto úkolu nebudete mít daleko. Vše začíná tím, že musíte hangár se svým letadlem ochránit před hrozivým Muggshotem. Ten je bohužel fyzicky natolik disponovaný, že ho nemůžete zranit přímo. Proto použijte tlačítko uprostřed hangáru, kterým na něj pošlete těžké závaží. Než se ale závaží opět natáhne, budete se muset postarat o pár dotěrných protivníků. Při jejich likvidaci vám doporučujeme použít oheň a točící se vrtuli po stranách vchodu (díky tomu je můžete dostat jedinou ranou). Opakujte postup se závažím, dokud Muggshota neporazíte.

Ve druhé fázi budete muset ochránit letadlo před protivníky útočícími kanalizací. Levým analogem se můžete přepínat mezi 2 obrazovkami. Na každé vidíte část kanálu, ve které můžete tlačítky svého gamepadu ovládat 4 pasti. Vaším úkolem je odrazit pomocí těchto pastí všechny nepřátelské útoky. Základem je naučit se využívat rovnoměrně všechny pasti, protože jejich dobití chvilku trvá (každá past má ukazatel nabíjení). Ve druhé fázi útoku budete muset navíc velmi rychle přepínat mezi oběma obrazovkami, protože útoky se povalí oběma kanály najednou.

V poslední fázi si poprvé zahrajete za Penelopu. Ta je specialistkou na dálkově ovládané modely a tentokrát bude muset odrazit několik nepřátelských útoků pomocí svého vrtulníku. Když zmáčknete křížek, z vrtulníku vysunete lano. Tím chyťte protivníka a zmáčkněte R1. Jakmile totiž vrtulník urychlíte, trhnutím protivníka odhodíte. U protivníků s baterkami ale budete muset použít hned 2 trhnutí.

Nejhorší jsou ale tanky. Jakmile jeden z nich zachytíte, musíte trhat z jedné strany na druhou. Jen tak totiž docílíte nejvyššího možného tahu. Vaší prioritou jsou samozřejmě právě tanky, protože dokážou způsobit vašemu hangáru největší poškození.

### 3.5 ACES Semifinals

I přes všechny vaše předchozí úspěšné akce nebude semifinále zase tak snadné. Týmy Islandu a Belgie se sice budou starat především o boje mezi sebou, ale vy budete stále na ráně. Hlavním nebezpečím pro vás budou zadní střelci letadel, na které budete útočit. Naštěstí je zde stará známá finta, kterou můžete znát jako útok ze slepého úhlu. Jednoduše zaútočte na nepřátelské letadlo lehce zespodu a zadní střelec vás jednoduše nemůže zasáhnout.

Pokud vám začne docházet střelivo, zaleťte pod jeden z mostů. Pod každým mostem v úrovni je totiž zavěšena zásoba munice. Větší starostí pro vás ale asi bude poškození vašeho letadla. To bohužel za letu opravit nejde, takže budete muset být zkrátka dostatečně obratní. Doporučujeme vám průběžně používat úhybné manévry, které máte přiřazené k některým tlačítkům (trojúhelník a kolečko). Díky nim se zbavíte protivníků, kteří se na vás pokoušejí pověsit. A ještě jedna rada na závěr. Pokud potřebujete prudce zatočit, podržte čtvereček.

### 3.6 Giant Wolf Massacre

Před finále s baronovým týmem potřebujete trochu protřídit řady jeho pilotů. K tomu by vám měl posloužit obrovský vlk, který se potuluje v podhradí. Jako Bentley dojeďte na označené místo, odkud nemůžete vlka přehlédnout. Abyste ho ovládli, musíte ho nejdříve uspat. To ale nebude vůbec jednoduché, protože upravené uspávací šipky jsou účinné jen při střelbě z minimální vzdálenosti. Aby tedy měly nějaký efekt, musíte se k vlkovi přiblížit zezadu a střelit do něj přinejhorším ze vzdálenosti několika metrů.

Dojeďte tedy k vlkovi a potichu se k němu přibližte. Dávejte si při tom ale pozor na svůj pach, který vám hra označí jako zelený kouř. Pokud by vás totiž vlk ucítil, vrhne se na vás a máte po srandě (sledujte, kterým směrem fouká vítr). Jakmile budete pár metrů za vlkem, vystřelte do něj a co nejrychleji začněte zdrhat. Vaše základní rychlost není bohužel dostatečná, takže vám doporučujeme použít speciální schopnost Adrenaline Burst. Ta váš vozík urychlí a úhybný manévr by měl být mnohem jednodušší.

Pokud se vám podaří zasáhnout vlka čtyřikrát, máte vyhráno. Vlk usne a vy budete pokrčovat jako Guru. Skočte na vlkova záda, a až ho ovládnete, začněte likvidovat protivníky hlídkující v okolí. Jakmile k protivníkovi doběhnete, použijte vlkův smrtící útok (zmáčkněte čtvereček). V pravém dolním rohu obrazovky můžete sledovat, kolik ještě musíte zakousnout protivníků. Pokud se proběhnete lesem, městečkem i po letišti, měli byste to zvládnout velmi rychle.

### 3.7 Beauty and the Beast

Dalším krokem k vašemu úspěchu bude likvidace nejschopnějšího konkurenta, kterým je starý známý Muggshot. Jako Bentley doskákejte po střechách až na označené místo, kde se k vám připojí Sly. Plán je takový, že Bentley přiláká na náměstí Muggshota a Sly přiláká Carmelitu. Jako Bentley musíte v hlavní hotelové hale oslovit Muggshota, kterého pak v průběhu rozhovoru urazíte. Až se vám to povede, musíte jako Sly doběhnout na letiště, na kterém Carmelita hlídkuje. Ukažte se jí a pak doběhněte na označené místo na náměstí.

V krátké animaci si můžete vychutnat úspěch svého plánu. Bohužel přestřelka mezi Muggshotem a Carmelitou bude na vás. Jako Carmelita nepřestávejte poskakovat a hlavně stále držte svého protivníka ve čtverci zaměřovače. Kromě Muggshota se věnujte také dotěrným protivníkům, ze kterých získáte nějaké to zdraví. Pokud budete stále měnit směr a nepřestanete poskakovat, měl by to být poměrně krátký souboj.

### 3.8 Windmill Firewall

Před vámi je další úkol, kterého se chopí opět Bentley. Ten je totiž jako jediný schopný překonat zabezpečení několika počítačů, které jsou zapojené do baronova systému komunikace. Počítače jsou ale naneštěstí umístěny na větrných mlýnech, které nejsou zrovna nejnižší. Pro vylepšení svých skokanských možností budete potřebovat speciální schopnost Hover Pack, která trochu vylepší výkon trysek ve vašem vozíku. Pokud tuto schopnost máte zakoupenou, tak jednoduše přijeďte k prvnímu označenému mlýnu a několikanásobným skokem se vynesete do závratných výšek.

Proniknout do počítače není jednoduché. Svůj malý útočný člun ovládáte levým analogem a jeho střelbu pak pravým analogem. V prvním počítači narazíte jen na pomalé protivníky a malé kuličky blokující průchod (vždy musíte vystřílet všechny kuličky, protože i ta poslední se vám spolehlivě postaví do cesty). U dalších počítačů ale půjde do tuhého. Pokud narazíte na malý zelený chlívek, musíte do něj zaletět se svou lodí. Pokud narazíte na barevné chlívky, musíte do nich napasovat stejně barevnou kuličku, která je vždy někde poblíž (kuličku můžete natáčet pravým analogem).

U dalších mlýnů ale budete mít problémy nejen s lepší ochranou v počítači. Jednotlivá patra mlýnů jsou totiž čím dál tím vyšší a je vůbec problém dostat se k počítači. Asi nejhorší je to u třetího mlýna. Zde musíte najít nejvyšší místo střechy, ze kterého se jen tak tak dostanete na ochoz s počítačem. Jednotlivé skoky musíte namačkat rychle za sebou, a když budete mít štěstí, tak se Bentley ochozu zachytí a vy se dalším skokem dostanete nahoru.

U přeskoku na kontrolní věž je to o něco jednodušší. Zde jde totiž o délku skoku z přistávací plochy. Rozjeďte se směrem k plošině s počítačem a jednotlivé skoky pěkně rozfázujte. Po prvním spuštění trysky tlačítko chvilku podržte a až po chvilce ho zmáčkněte znovu. Díky prodloužení jednotlivých skoků byste se měli na plošinku dostat poměrně snadno. Při pronikání do posledního počítače se asi budete u konce divit, kde jsou kuličky pro odemčení hlavního přístupu. Nezoufejte. Kuličky získáte tak, že rozstřílíte velké útočné rakety, které je nosí v sobě.

### 3.9 Operation: Turbo Dominant Eagle

Závěrečná operace celé kapitoly začíná tím, že se musíte jako Sly dostat

na vrchol baronova hradu. Naštěstí je to velmi jednoduché, protože před hradem stále leží katapult, který vás na hradní střechu vystřelí. Jakmile závěrečnou operaci aktivujete, musíte jako Sly splnit první úkol. Tím je umístění 4 sledovacích zařízení na 4 baronovy vzducholodi. Až bude jedna z nich majestátně proplouvat kolem hradu, skočte na katapult na jeho levé věži a ve vzduchu použijte padák na zpomalení svého pádu (padákem myslíme speciální schopnost Paraglide, kterou musíte mít zakoupenou).

Jakmile doplachtíte na vrchní plošinu vzducholodi, můžete na její kontrolní panel umístit sledovací zařízení. Pak si počkejte, až se vaše vzducholoď přiblíží k jiné vzducholodi a pomocí trampolíny na přídi můžete na druhou vzducholoď snadno přeskočit (všechny vzducholodi absolvují dokola stále stejnou trasu a ideálním místem pro přeskok je prostor nad náměstím s kašnou). Pokud budete trpěliví a počkáte si na přiblížení druhé vzducholodi, splnění úkolu vám moc času nezabere.

V další fázi musíte jako Murray pokácet větrný mlýn podepřený třemi kůly. Váš člun je automaticky přivázaný k nejbližšímu kůlu a vám stačí zuřivě pádlovat proti proudu úzké říčky. Až se provaz dostatečně natáhne, první kůl praskne. To samé musíte zopakovat se 2 zbývajícími kůly. Rozdíl je v tom, že říčka se postupně začne plnit zřícenými letadly. Vyhýbejte se jejich hořícím vrakům, a pokud budete pádlovat dost rychle, budete to mít za chvilku hotové.

Jako Sly musíte co nejrychleji sestřelit letadlo černého barona. Poznáte ho snadno, protože baron má jako jediný na svém černém dvojplošníku navigační světla. Ani se nemusíte moc ohlížet na další soutěžící, protože ti se věnují hlavně soubojům mezi sebou. Horší bude pokračování souboje, které proběhne na křídle dopravního letadla. Jediným opravdu vhodným okamžikem pro váš útok je chvíle, kdy baron dokončí svůj spodem vedený úder. Po něm totiž zůstane na chvilku stát a vy ho můžete bezpečně třikrát udeřit.

Pokud se budete této taktiky držet, uberete svému protivníkovi třetinu zdraví, aniž by vás zasáhl. Pak na křídlo vyběhne skupinka mechaniků, kteří by pro vás měli být snadným soustem. Vychutnejte si je hned u dvířek, a pokud budete mít štěstí, získáte z nich nějaké to zdraví. Během dalšího souboje s baronem si dávejte pozor na jeho nový útok, při kterém několikrát dupne do křídla. Naštěstí stačí, když včas nadskočíte a použijete dvojitý skok. Po druhé bitce s mechaniky ale začne jít do tuhého. Jeden z mechaniků totiž bude barona stále podporovat. Tato fáze souboje chce trochu štěstí a trpělivosti.

## 4. A COLD ALLIANCE

### 4.1 King of Fire

V Číně bude vaším prvním úkolem kontaktovat Pandu, který by se měl stát dalším členem vaší party. Ano, je to ten Panda, kterého Sly porazil v prvním dílu série. Nyní se ale dal na cestu dobra a váš tým potřebuje jeho schopnosti. Jako první se k Pandovi musí dostat Murray. Použijte trampolínu u prvního kamenného sloupu a nahoře se přeměňte na míč. Až skákáním naberete maximální výšku, seskočte dolů a díky energii dlouhého pádu byste měli vyskočit na další sloup. Tímto způsobem přeskákejte po jednotlivých sloupech až na skalní římsu, po které už k Pandě jednoduše doběhnete.

Nyní je na řadě rádiem ovládané autíčko. Pomocí něj musíte pokácet všechny bambusy, které jsou zamrzlé v jezírku uprostřed úrovně. Je to velmi snadné, protože se vám do cesty nepostaví žádní protivníci. Až budou všechny bambusy rozstřílené, můžete po nich jako Sly přeskákat na římsu, na které už na vás čeká Murray. Nyní musíte uvolnit 2 ohňostroje, které jsou umístěné na vrcholech 2 věží. Murray se postaví pod první věž a vy mu musíte skočit do náručí (skočte směrem na něj a zmáčkněte kolečko). Pak vás Murray vyhodí nahoru a vy musíte přistát na vrcholku věže. Jediným úderem pak uvolníte ohňostroj. To samé zopakujte také na druhé věži.

Další na řadě je Bentley. Ten musí pomocí svých šipek zapálit všechny rakety na obou ohňostrojích. Je to docela jednoduché. První raketa je statická, takže ji trefíte určitě napoprvé. Zůstaňte zaměření na stejné místo a zbývající 2 rakety na každém ohňostroji zapalte pomocí střelby s předstihem. Nyní musíte oba ohňostroje sestřelit z jejich věží. O to se postará Guru, který musí ovládnout jednoho z protivníků a na jeho zádech pak může vyskočit na střechu osamoceného domku. Zde najdete 2 rakety, které musíte zapálit. Ta první vás bohužel shodí dolů, takže budete muset na střechu vyskočit dvakrát.

Až budou oba ohňostroje sestřelené, doběhněte k tomu, který leží na zemi nedaleko prvního kamenného sloupu. Poslouží vám jako výtah a vy se tak dostanete na jinak nedostupnou skalní římsu. Po krátké animaci budete muset jako Sly absolvovat krátký souboj s Pandou. Stále utíkejte do strany a přitom se postupně přibližujte ke svému protivníkovi. Až budete přímo u něj, začněte do něj bušit. Pandovy útoky jsou dobře předvídatelné, takže byste se jim měli bez problémů vyhnout. Až vás Panda osloví, musíte apelovat na jeho rozum.

### 4.2 Get a Job

Jako Bentley dojeďte ke generálovu paláci. Uvnitř pak najděte generála, se kterým si musíte promluvit o jeho svatbě. Z rozhovoru vyplyne, že by generál potřeboval nějakého fotografa. Na řadu tedy přichází Sly, který musí udělat několik ukázkových fotek. Nastavte si tlačítko pro převlek fotografa a doběhněte k prvnímu označenému bodu. V převleku fotografa se ukažte jednomu z hlídkujících protivníků. Po správném zadání hesla zaujmou oba protivníci pózu, ve které je musíte pomocí Binocucomu vyfotit (musíte si je přiblížit tak, aby byl ukazatel kvality záběru zelený).

Fotografie budete potřebovat celkem 3, takže se musíte přesunout na další označené místo. Zopakujte stejný trik s převlekem a nechte protivníky zaujmout jejich pózu. Tentokrát budou oba protivníci trochu neklidní, takže si musíte počkat, až budou stát oba v klidu.

Získat třetí fotografii bude nejtěžší. Oba pózující protivníci budou sice v klidu, ale opičák vám bude pořád kazit záběr. Stoupněte si přímo před fotografovanou dvojici a nastavte si přesně přiblížení. Pak fotoaparát schovejte a počkejte si, až odejde opičák co nejdál. V té chvíli rychle zaměřte svůj fotoaparát a udělejte fotku dřív, než se objeví opičák v záběru. S fotkami zaběhněte do paláce, kde musíte ještě udělat 3 fotky generála. Pak si s vámi automaticky promluví a najme si vás jako fotografa na svou svatbu.

### 4.3 Tearful Reunion

Murray objeví na označeném místě díky Penelopě starou dodávku, kte-

rou používal váš tým v předchozím dílu hry. Dodávka je ale bohužel zamrzlá a Murray pro ni nemůže do ledové vody vlézt. Na řadu přichází Penelopa, která musí dodávku dotáhnout pomocí svého vrtulníčku ke břehu. Jednoduše doleťte k dodávce a chyťte ji na lano. Pak ji začněte táhnout směrem, který vám naznačí zelená šipka. Protivníci se vás sice budou snažit sestřelit, ale pokud těsně před naváděnou raketou uhnete, tak byste se jí měli v klidu zbavit (rakety nedokážou zopakovat vaše prudké manévry).

Až vytáhnete dodávku na břeh, přijde na řadu Murray. Ten musí pomocí svých úderů odstranit z dodávky co nejvíce ledu. Sice ho u toho budou obtěžovat davy protivníků, ale ty by měl Murray zvládnout. Až dostanete z dodávky téměř všechen led, přijde na řadu opět Penelopa. Ta musí krýt ze vzduchu přesun dodávky směrem k vašemu úkrytu. Protivníci jdou sice zlikvidovat jediným trhnutím (zachyťte je a zmáčkněte R1), ale musíte si dávat pozor na široké čínské střechy. Kvůli nim není jednoduché zasáhnout protivníky lanem.

Po nějaké době narazí Murray na bodce, přes které se bohužel nemůže s dodávkou dostat. Zde přispěje svou troškou do mlýna Panda. Ten totiž může rozstřílet ostny pomocí svých rachejtlí. Kromě ostnů se ale na scéně objeví také spousta protivníků, které budete muset postřílet. Dávejte si pozor na přehřátí děla a na to, abyste nezasáhli Murraye. Také si všimněte, že se protivníků nezbavíte jediným zásahem. Pokud je jen odhodíte, nezapomeňte je dodělat (dobré je odhodit je pomocí exploze do vody). Až zmizí Murray pod vámi, máte vyhráno.

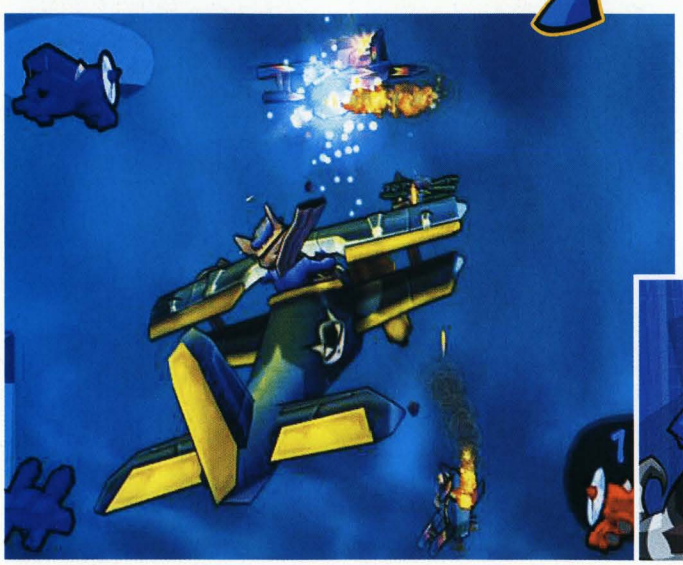
### 4.4 Grapple-Cam Break-in

Pro tento úkol budete potřebovat Grapple-Cam. Pokud ji máte, tak jako Sly doskákejte až na jednu z nejvzdálenějších střech v celé úrovni. Z této střechy totiž máte výhled na skladiště, ve kterém ukrývá generál Tsao všechny své poklady. Skladiště je ale zamčené na 2 speciální zámky, se kterými si bez klíče neporadí ani Sly. Klíče mají u sebe 2 strážní, a aby to nebylo jednoduché, budete je muset ukrást prakticky zároveň. Nejprve jako Sly doplachtěte na označenou střechu, pod kterou stojí protivník s první klíčem. Pak jako Murray dojeďte za záda toho druhého a ukradněte mu jeho klíč. Po krátké animaci rychle seskočte jako Sly ze střechy a ukradněte druhý klíč.

Doběhněte k soše, u které už na vás čeká Bentley. Dál budete pokračovat právě jako želvák. Díky jeho raketám snadno přeskáčete přes několik plošinek a pak už je to jednoduché. Až se dostanete do skladiště, dojeďte ke dveřím blokovaným laserovými paprsky. Do haly skladiště hoďte Grapple-Cam, se kterou se musíte naučit zacházet. Hlavní výhodou tohoto vynálezu je možnost pohybovat se pomocí lana. Jednoduše zamiřte na libovolný předmět (doporučujeme vám vlajku na druhém konci haly) a vystřelte směrem na něj lano (zmáčkněte křížek). Jakmile se hák na konci lana zabodne do předmětu, musíte se rychle přitáhnout (podruhé zmáčkněte křížek).

Pokud jste se dostali na námi zmiňovanou vlajku, vidíte přímo pod sebou velké červené tlačítko (vypadá jako deska stlučená z několika prken). Pomocí lana se na něj přitáhněte a upoutejte na sebe pozornost strážného (zmáčkněte několikrát kolečko). Až bude stát strážný na tlačítku, přepněte se zpět na Bentleyho (zmáčkněte trojúhelník). Nyní musíte zasáhnout protivníka uspávací šipkou. Díky tomu zůstane tlačítko zmáčknuté a v prvním patře se vám otevřou dveře vedoucí k počítači.

S kamerou se nyní musíte vytáhnout k otevřeným dveřím. Po ochozu doputujte s pomocí lana až ke strážnému, jehož pozornost musíte upoutat. Vaším úkolem je dostat ho na červené tlačítko, které vidíte na terase přede dveřmi. Jakmile na něm bude stát, musíte ho jako Bentley uspat. Nyní můžete konečně vejít do haly. Dojeďte až k terase se dveřmi. Vyskákejte na hromadu beden, ze kterých můžete díky svým raketám přeskočit na terasu. Dál už je to jednoduché. Po ochozu dojeďte k počítači, do kterého musíte proniknout.



### 4.5 Laptop Retrieval

Generál Tsao vám ukradl laptop, bez kterého je Bentley bezmocný. Musíte ho tedy získat za každou cenu zpět. Jako Bentley dojeďte ke generálovu paláci a uvnitř pokračujte do hlavního sálu. Zahněte doleva a pusťte se do hackování počítače, který najdete v rohu haly. Vše probíhá jako obvykle, takže Bentley bude ve svém živlu. Po hacknutí počítače přijde na řadu Sly. Ten musí vzít na záda mocného Guru, který svým uměním donutí levitovat věci, po nichž budete muset přeskákat až na druhý konec údolí. Váš úspěch závisí jen na správném načasování jednotlivých skoků (na další předmět musíte přeskočit ve chvíli, kdy je co nejblíže a pokud možno níže než vy).

Nízkou šachtou se dostanete do magického údolí zarostlého bambusem. Celý bambusový háj je nabitý tajemnou energií, která vám umožní skákat na neomezenou vzdálenost (pokud chcete změnit směr letu, jen naznačte směr a použijte dvojitý skok). Generál Tsao na vás bude útočit pomocí magie a vy se musíte jeho střelám vyhnout úskokem do strany. Jakmile bude generál měnit svou pozici, pokuste se skočit takovým směrem, abyste se s ním střetli ve vzduchu. Stačí jediný úder a generál přijde o část svého zdraví. Tento postup opakujte, dokud generála neporazíte.

Ve druhé fázi souboje budete pokračovat na zemi. Zde musíte na generála zaútočit ve chvíli, kdy se pokusí aktivovat svůj štít. Pokud váš útok nevykryje, tak ho svým úderem odhodíte a můžete se v klidu připravit na další střet. Pokud ale váš úder generál vykryje, stáhněte se, protože vzápětí přijde protiúder. Díky tomuto jednoduchému postupu generála velmi rychle připravíte o polovinu jeho života. Pak se ale musíte připravit na souboj s temnou magií.

Jakmile začne generál čarovat, měli byste použít kombinaci skákání a sprintu. Tak byste měli jeho drakům i zeleným rukám uniknout (před rukama a většinou draků se můžete schovat také na jednom z bambusů). Jakmile začne generál opět používat svůj štít, vraťte se k osvědčené metodě útoků. Pokud se budete přesně držet našich rad, generál se vás nemusí po celou dobu

souboje ani dotknout. Odměnou za vítězství vám bude laptop, po kterém Bentley tak touží.

### 4.6 Vampiric Demise

Jako Sly doběhněte na hřbitov, na kterém najdete první generálovu skrýš plnou rachejtlí. Zatímco se Sly bude pokoušet o otevření skrýše, vy si poprvé vyzkoušíte hru v roli Pandy. Jeho hlavní zbraní jsou rachejtle, které si musí před výstřelem naládovat do podivného přístroje na zádech. Podržte L1, a zatímco si bude Panda připravovat rachejtle, vy můžete zaměřovat pravým analogem cíle ve svém okolí. Pokud nabíjení přeženete, rachejtle vám bouchnou na zádech. Pokud si jich ale nabijete málo, bude mít váš útok nižší účinek. Však si to můžete vyzkoušet na cvičných cílech. Brzy zjistíte, že když si nenaládujete plnou dávku, nezničíte všechny zaměřené cíle.

Až dokončíte svůj trénink, Sly vám předá rachejtle z první skrýše a rozeběhne se směrem ke druhé skrýši. Následujte ho a doběhněte až na označené místo. Tím chtě nechtě spustíte útok vampírů. Přichází tedy chvíle, kdy si umění střílet rachejtlemi vyzkoušíte naostro. Až odrazíte pár poměrně slabých nepřátelských útoků, budete se muset přesunout ke třetí skrýši. Zde vám doporučujeme zaujmout pozici na střeše, na které Sly vykrádá poslední skrýš. Ze střechy máte totiž krásný výhled a můžete své protivníky zaměřit na velmi slušnou vzdálenost. Na závěr budete muset pomocí ukradených rachejtlí zničit kryptu, kterou najdete na hřbitově (vypadá jako skála).

### 4.7 Down the Line

Murray má za úkol otevřít skříňku, ve které jsou ukryté rozvody telefonních linek. Bohužel je po jejím otevření otráven plynem a chycen protivníky. Na řadu přichází Penelopa, která musí svého parťáka zachránit pomocí rádiem ovládaného autíčka. Princip je jednoduchý. Murray je držen na kopci za hřbitovem a vy se k němu musíte dostat dříve než hořící střelný prach. Jde vlastně o takový závod, ve kterém má váš protivník pevně dané tempo.

Pomocí svých zbraní může autíčko likvidovat nejen otravné magické

draky, ale také kameny, které mu stojí v cestě. Pokud se vám do cesty postaví sudy se střelným prachem, raději je objeďte (jejich exploze má opravdu hodně velký dosah). Hlavní je co nejvíce si zkrátit cestu. Střelný prach je totiž místy nasypán na zem v příliš širokém oblouku a vy to můžete pěkně říznout. To je důležité hlavně před koncem celé dráhy, kde byste měli oheň poměrně snadno předjet. Na konci dráhy se stačí dotknout vozíku, ke kterému je Murray přivázán.

### 4.8 A Battery of Peril

Ke zprovoznění dodávky budete potřebovat baterii. Bohužel ale nemáte žádnou nabitou k dispozici, takže si ji budete muset obstarat. Nejprve jako Bentley dojeďte k označenému domku. Zde vás překvapí Carmelita, do jejíž role se budete muset vzápětí vžít. Musíte totiž pronásledovat a zneškodnit Sly Coopera, který před vámi utíká s baterií na zádech. Není sice jednoduché sledovat ho, ale jakmile běží alespoň kousek rovně, můžete ho neomylně zasáhnout. Pokud se kolem vás neseběhne příliš mnoho protivníků, nemělo by jít o těžký úkol.

Až Sly zdánlivě padne, převezmete nad ním kontrolu. Baterie je teď díky Carmelitě nabitá, takže ji stačí stabilizovat a pak ji můžete bez obav použít. Rozhlédněte se kolem a nechte si označit budovu, u které najdete přístroj pro stabilizování napětí v baterii. Pak se k němu rozeběhněte a připravte se na honičku v opačném gardu. Jako Sly byste neměli mít s útěkem problémy. Stačí stále poskakovat a Carmelita vás nemůže zasáhnout. Až doběhnete na místo, vložte baterii do přístroje a chvilku pobíhejte po okolí. Pak se pro baterii vraťte a doběhněte s ní k podobnému přístroji pod vaší skrýší. Po vložení baterie stačí chvilku počkat a máte vyhráno.

### 4.9 Operation: Wedding Crasher

Na aktivační bod pro závěrečnou operaci se Sly dostane určitě bez problémů. Uvnitř pokladnice pak stačí doběhnout k hlavnímu vchodu a pustit dovnitř Murraye a Penelopu. Jako Penelopa pak musíte pomocí rádiově ovládaného autíčka dojet k počítači na druhé straně haly. Do cesty se vám postaví bezpečnostní zařízení, která vyzařují podivné modré paprsky. Několik prvních paprsků jednoduše objedete. Ve druhé části haly ale budete muset projíždět pod pohyblivými paprsky (pořádně to rozjeďte, ale myslete také na včasné zatavení).

Až se dostanete k označenému počítači, rozstřílejte ho. Zničení počítače ale bohužel nevyřeší vaše problémy, takže budete muset začít s destrukcí ve velkém. Vaším dalším úkolem je zničit v časovém limitu všech 30 bezpečnostních zařízení. To je jednoduché, protože svým kanónem můžete rozstřílet také všechny papírové stěny. Doporučujeme vám objet v kruhu celou halu a postupně zničit všechna zařízení rozmístěná po obvodu haly. Pak sjeďte o úroveň níž a opět zničte všechna zařízení v jednom kruhu. Tímto způsobem se prostříláte až do středu haly, aniž byste museli nějak zuřivě manévrovat. Nakonec jako Murray doběhněte ke zlaté soše draka, u které musíte na 3 zmáčknout tlačítko ovládající padací dveře.

Jako Sly doplachtěte až k označenému paláci, do kterého musíte vejít. Uvnitř bude vaším úkolem zabránit vratkým vázám v jejich pádu. Držte se na desce ve středu haly, a jakmile se začne nějaká váza kymácet, skočte k ní a narovnejte ji (zmáčkněte kolečko). Pokud se hned vrátíte do středu haly, měli byste pokaždé stihnout stabilizaci další vázy. Další úkol budete muset splnit jako Bentley. Použijte Grapple-Cam a dopravte ji až na můstek nedaleko Carmelity (myslíme můstek, který vede směrem k paláci). Přilákejte na sebe její pozornost a pomalu se přesunujte směrem k paláci. Vaším úkolem je nalákat Carmelitu až ke vchodu, před kterým leží znamení Sly Coopera.

Po animaci se zřícením části paláce unese čínský drak Penelopu. Jediný, kdo ji může zachránit, je Sly. Skočte na jednu z rachejtlí a nechte se vynést až nad draka. Potom doskočte na jeden z ostnů na jeho zádech a začněte skákat směrem k hlavě. Pokud budete poctivě přeskakovat jeho plameny, budete za chvilku na posledním ostnu. Až se na vás drak ohlédne, začněte ho

mlátit. Přeskakujte jeho ohnivý jazyk a nepřestávejte na něj útočit. Pokud se pokusí použít své tlapy, uskočte směrem dozadu. A pokud vás drak shodí, tak nezoufejte. Z protivníků v okolí paláce získejte nějaké to zdraví a pak si najděte další rachejtli, která vás vynese nahoru. Pokud budete mít problémy s nedostatkem zdraví, seskočte sami a nějaké zdraví si najděte na zemi.

## 5. DEAD MEN TELL NO TALES

### 5.1 The Talk of Pirates

Vaším prvním úkolem v pirátském přístavu bude kontaktovat starého piráta Peta, který kdysi okradl Dimitriho dědečka. Piráti ale bohužel nedůvěřují cizincům, takže se od Peta nic kloudného nedozvíte. Musíte si tedy sehnat věrohodný převlek, díky kterému vám Pete prozradí vše, co potřebujete vědět. První částí převleku je páska na oko. Bohužel ji vlastní místní hromotluk, proti kterému nemáte v přímém souboji žádnou šanci. Budete tedy muset použít lest.

Označeného piráta musíte nalákat pod kotvu zavěšenou na druhém konci pláže. Vylezte na jednu z palem poblíž piráta a udeřte do jejího vrcholu (použijte útok z výskoku). Tím shodíte na zem pár kokosů a přilákáte na sebe pirátovu pozornost. Tímto způsobem doveďte piráta až ke kotvě (nakonec musíte shodit pár kokosů z palmy, u které kotva visí). Jakmile se pirát přiblíží ke kotvě, vyběhněte k navijáku, který ji drží. Pokud je pirát přímo pod kotvou, shoďte mu ji na hlavu a páska je vaše.

Nyní musíte doskákat na můstek spojující 2 domy ve městě. Z něj vám Bentley ukáže piráta, kterému musíte ukrást dřevěnou nohu. Seskočte tedy dolů a nejprve zneškodněte útoky zezadu jeho gorily. Pak stačí připlížit se za piráta a nohu mu ukrást podobně jako jeho zlaťáky. Poslední částí převleku je klobouk, který nosí pirát postávající v hlídkovém koši. Jednoduše doběhněte na jeho loď a vylezte po laně až pod koš. Pirát se dá bohužel na útěk, takže ho budete muset pronásledovat. Stačí si dávat pozor na pasti v podobě zavěšených člunů a kotev a vše bude v pohodě (nemusíte přesně opakovat jeho trasu, takže si ho můžete v obtížných úsecích nadběhnout).

Po získání klobouku můžete přiřadit pirátskému převleku jedno z tlačítek. Pak doběhněte k Petovi a ukažte se mu jako pirát. Bohužel vám zbývá poslední úkol. Pomocí originálních nadávek musíte starého piráta přesvědčit, že jste opravdový pirát. Podstatou nadávání je to, že se nesmí ani jedna část nadávky opakovat. Ze seznamu tedy vždy vyberte jen ty nadávky, které jste ještě neslyšeli. Celkem budete muset vymyslet 3 originální nadávky, což prověří vaši paměť.

### 5.2 Dynamic Duo

Jako Bentley musíte nejprve doskákat na jednu z nejvyšších střech (trasa vedoucí na střechu je ale docela pohodová). V následující animaci uvidíte, jak jeden z pirátů sestřelí průzkumný disk, jehož informace potřebujete za každou cenu získat. Naštěstí je můžete z jednotlivých částí disku stáhnout pomocí dálkově ovládaného autíčka. K několika prvním částem se dostanete bez problémů (jednoduše do nich autíčkem najeďte). Některé z nich ale leží na střechách, na které budete muset přeskočit s pomocí dřevěných ramp (musíte se pořádně rozjet).

Až naskenujete informace ze všech 7 částí disku, dostanete se opět ke slovu jako Bentley. Dojeďte na označené místo na nábřeží, ze kterého uvidíte sídlo kapitána LaFwee. Padací most je samozřejmě nahoře, takže se do jeho sídla musíte dostat zadním vchodem. Dojeďte na označené místo na pláži, ze kterého se musíte k zadnímu vchodu dostat díky přeskakování po plovoucích bednách. Až se dostanete na molo u zadního vchodu, položte bombu na podpěrný sloup vlevo. Díky jeho zničení spadne dolů rampa, po které můžete vyjet na ochoz v prvním patře. Na konci ochozu vyhoďte do vzduchu ještě jednu podpěru a jste na střeše.

Po krátké animaci dostanete za úkol pobít všechny piráty hlídkující na střeše. Vaše pozice je ideální, protože piráti k vám musí vyskočit. Nalákejte je na sebe například použitím uspávacích šipek, a až k vám budou vyskakovat, rychle je shazujte. Touto technikou byste se jich měli brzy zbavit. Až bude střecha čistá, dojeďte k označeným dveřím a na 3 zmáčkněte označené tlačítko.

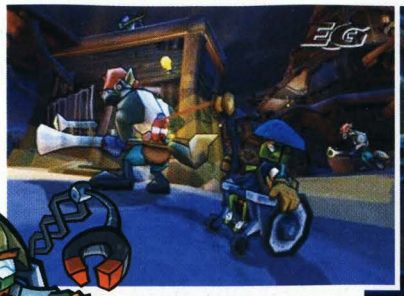
Uvnitř malé místnosti sice najdete truhlu s mapou pokladu, ale bohužel si nedokážete poradit s jejím zabezpečením. Bentley se musí vrátit do skrýše pro nářadí, ale Penelopa mezitím truhlu odemkne. Naneštěstí vzápětí oslepne, takže ji budete muset navést ke skrýši pomocí Grapple-Cam. Dostaňte se až poblíž Penelopy a rozstřílejte navijáky vedoucí k padacímu mostu. Pak se přesuňte někam za padací most a pomocí všemožných zvuků začněte Penelopu navádět (musíte být dost blízko na to, aby vás slyšela). Postupně naveďte Penelopu až ke své skrýši (pokud se objeví v cestě nějaký protivník, rychle ho rozstřílejte).

### 5.3 Jollyboat of Destruction

Nyní přichází na řadu Murray. Doběhněte s ním až na příď kutru, ze kterého máte výhled na okolní zakotvené lodi. Bentley vám sdělí, že máte za úkol zničit kormidla 4 pirátských lodí. Bohužel je brání bóje vyzbrojené malými děly. Nejprve se tedy musíte zbavit bójí, protože zasáhnout kormidla není vůbec lehké a kvůli nepřátelské palbě se na to nemůžete soustředit. Při ničení bójí musíte neustále manévrovat, protože protivníci se dokážou zaměřit i na směr vaší plavby (pokud ale bojujete jen s jedním nebo dvěma děly, stačí pádlovat střídavě dopředu a dozadu). Střelba funguje tak, že čím déle podržíte R1, tím dál vaše koule poletí (sledujte červený zaměřovač).

Až zničíte všechny bóje a kormidla, na scéně se objeví 6 malých nepřátelských člunů. Ty jsou bohužel pancéřované, takže je nemůžete zničit pouze pomocí děla. Nejprve je musíte taranovat, čímž zničíte jejich pancíř (naberte co největší rychlost a narazte do nich pokud možno z boku). Pokud je pancíř lodi zničený, valí se z ní černý kouř. Loď bez pancíře pak můžete zničit jediným zása-

hem. Na závěr celé mise vás čeká souboj s nepřátelským kutrem. Ten zničíte tak, že rozstříláte všechny podpěry jeho hlavního stěžně (střílejte přímo na stěžeň a jeho podpěry postupně explodují).



### 5.4 X Marks the Spot

Hned na začátku vás musíme upozornit, že pro úspěšné splnění této mise bude Sly potřebovat speciální schopnost Silent Obliteration. Pokud ji máte, vyběhněte po jednom z podpůrných lan na označený hlídkový koš. Z něj pak musíte po krátké animaci doplachtit na konec označeného mola, ke kterému je připoutána malá loďka. Na ní vás Murray doveze k pirátské lodi, kterou musíte ukrást. Naštěstí je to velmi jednoduché. Vyskočte na palubu a pomocí tichých útoků zezadu (nejprve zmáčkněte trojúhelník a pak čtvereček) zneškodněte všechny hlídkující piráty.

Pomocí tlačítek L2 a R2 nasměrujte loď na označený bod. Až se dostanete na volné moře, přepněte se na mapu (R3 nebo čtvereček) a podívejte se, kam máte přesně plout. Až se přiblížíte k ostrovu, tak vás čeká souboj s pirátskou lodí. Natočte se k ní bokem a vypalte plnou boční salvu (stačí použít jedno z děl). Pak se pokuste s lodí co nejrychleji otočit, abyste mohli použít děla na druhé straně. Pokud se budete držet stále jen na jedné straně nepřátelské lodi, tak byste ji měli snadno rozstřílet.

Když protivníkům zničíte všechny stěžně, můžete se rozhodnout, jestli je rozstříláte na cucky, nebo jestli je okradete. Pokud je chcete okrást (což vám doporučujeme), co nejvíce se k nim přibližte a přeskočte na jejich palubu. Na nepřátelské lodi vás čeká souboj s kapitánem i s jeho posádkou. Doporučujeme vám věnovat se hlavně kapitánovi, protože jeho porážkou celá bitka končí. Až si poradíte s nepřátelskou lodí, doplujte k pláži označeného ostrova.

Z pláže se musíte probojovat až na druhý konec ostrova. Zde najdete zakotvenou pirátskou loď a starý totem. Stoupněte na kámen před totemem a můžete začít s hledáním pokladu. Mapa pokladu by měla být přiřazená k tlačítku L1. Pokud tlačítko podržíte, změní se pohled a vy uvidíte ostrov z ptačí perspektivy. Levým analogem můžete natáčet svou postavu a křížkem pak děláte jednotlivé kroky. Samozřejmě ale nemůžete jít libovolným směrem. Musíte totiž přesně následovat instrukce, které jsou napsány na straně mapy.

Pokud neumíte anglicky, budete se muset držet našich instrukcí. Nejprve udělejte 12 kroků směrem na jihovýchod. Zmáčkněte kolečko a mapa aktivuje další radu. Udělejte 6 kroků směrem na východ. Pak následuje 18 kroků na jih a dalších 16 kroků na jihovýchod. Po 13 krocích na východ se konečně blížíte ke svému cíli. Stačí udělat 6 kroků na sever a můžete začít kopat. V závěrečné animaci uvidíte, že se vašemu týmu sice podaří najít potápěčské vybavení Dimitriho dědečka, ale lstivý LeFwee unese Penelopu.

### 5.5 Crusher from the Depths

Pro záchranu Penelopy budete muset splnit celkem 3 úkoly. Prvním z nich je zničení mořské obludy, kterou najdete v severozápadním rohu mapy. Doplujte až do zamlžené oblasti, ve které se obluda pohybuje. Jako první je na řadě Panda, který bude útoky podmořské obludy odrážet pomocí svých rachejtlí. První fáze je snadná. Nabijte co nejvíce rachejtlí a vystřelte je na útočící chapadla dřív, než dopadnou na palubu. Hned po odražení jednoho chapadla začněte ládovat rachejtle na další. Ve druhé fázi souboje musíte stále ládovat maximum rachejtlí, které budete střílet na hlavu obludy. Přitom musíte ještě uhýbat jejím útokům.

Třetí fáze je dost nepříjemná. Loď chytají z obou stran chapadla a vy je musíte ničit tak, aby se loď nepřevrhla. To znamená, že musíte ničit rovnoměrně chapadla na pravoboku i levoboku. Doporučujeme vám zničit vždy 2 ramena na každé straně. Díky tomu bude loď stále jakžtakž vyrovnaná. V poslední fázi musíte při každé salvě zaměřit obě chapadla i hlavu (rozhodně musíte pokaždé naládovat plnou dávku). Vždy totiž musíte odrazit obě chapadla a čím dříve zničíte hlavu, tím dřív souboj skončí.

Druhý na řadě je Sly. Ten musí nejprve přitlouct 3 chapadla pevně k lodi. Ptáte se jak na to? Podle velkých stínů odhadnete, kam chapadlo v příští chvíli dopadne. Připravte se na to, a jakmile chapadlo dopadne na palubu, několikrát do něj udeřte. Tím ho přichytíte k palubě a můžete pokračovat k dalšímu chapadlu. Po zachycení 3 chapadel se nestvůra zblízka podívá, co se to děje. To je ta pravá chvíle na salvu ze všech děl. V další fázi na vás bude nestvůra navíc házet ohnivé koule (také jejich dopad můžete odhadnout podle stínu) a vy jí musíte k palubě chytit 4 chapadla. Po zásahu druhou salvou začne poslední a samozřejmě nejtěžší fáze souboje. V ní musíte k palubě přitlouct celkem 5 chapadel. Třetí salvou nestvůru definitivně porazíte.

### 5.6 Deep Sea Danger

Tuto misi aktivujete tím, že doplujete do prostoru mezi několika ostrůvky v jihovýchodním rohu mapy. Vaším úkolem bude najít v potopeném vraku pirátské lodi nějaké to vylepšení pro vaše děla. Nejprve ale musíte najít ten vrak. Držte se skály vpravo a po chvilce doplavete k výklenku, ze kterého se vyklube úzký tunel. Zastřelte medúzu před výklenkem a tunelem proplavte ke korálovému útesu, který je bohužel rájem žraloků. Doporučujeme vám nejprve postřílet co nejvíce žraloků, protože si tím celý úkol usnadníte (pokud proti vám jeden ze žraloků vyrazí, plavte do strany).

Chcete-li se pustit do hledání součástek pro své kanóny, tak se rozhlédněte po rudě zářících předmětech. K jednomu z nich připlavte blíž a Dimitri by ho měl automaticky sebrat. Součástku musíte donést do koše, který vidíte pod trupem své lodi. Pokud chcete hodit součástku do koše, připlavte k němu směrem seshora. Až do koše donesete všech 6 součástek, budete muset plavat pod korálový útes. Zde se prohání 2 žluté rybky, které musíte chytit. Na závěr pak musíte ulovit 5 kladivounů, kteří připlavali do prostoru útesu. Kladivouni bohužel vydrží 2 zásahy, takže se loví o něco hůře než obyčejní žraloci.

### 5.7 Battle on the High Seas

Pokud se cítíte připraveni, doplujte na označené místo v severní části mapy. Před vámi je velmi nepříjemný úkol, před kterým musíte jednoznačně získat vylepšení pro své kanóny. Čeká vás totiž série několika námořních bitev, ve kterých budete potřebovat loď v nejlepším možném stavu.

První bitva je ještě poměrně snadná. Proti vám totiž bude stát jediná nepřátelská loď, kterou byste měli snadno vymanévrovat. Až jí zničíte všechny stěžně, doplujte k ní a porazte jejího kapitána. Díky tomu získáte rozpis tras, na kterých se pohybují ostatní pirátské lodi.

Na dalším označeném místě vás čeká bitva s trojicí lodí najednou. Zde už to bude chtít hodně dobré manévrování a také trochu toho štěstí. Základem je co nejrychleji se vymotat z obklíčení, ve kterém začínáte (samozřejmě můžete při úniku přidat k dobru nějakou tu salvu). Pokud vás protivníci při pokusu o únik trefí, co nejrychleji spravte svou loď (udeřte do zasaženého místa na své palubě a tím ho zatlučte).

Jakmile se od svých protivníků vzdálíte, máte vyhráno. Na větší vzdálenost proti vám nemají žádnou šanci. Stále se otáčejte jen ze strany na stranu a posílejte na ně jednu salvu za druhou. Po potopení poslední lodi vás čeká souboj s jejím kapitánem. To samé musíte zopakovat ještě při třetí námořní bitvě. Při té ale budete stát proti čtveřici lodí, takže si asi užijete pořádné nervy (začněte salvou na pravoboku, protože se tak hned zbavíte jedné lodi).

### 5.8 Operation: Reverse Double-Cross!

Abyste mohli zahájit poslední misi, musíte se vrátit do pirátského přístavu v jihozápadním rohu mapy. Zde vás čeká nejprve souboj s pirátskou lodí kapitána LeFwee. Po předchozích bitkách vás boj s jedinou lodí nemůže rozhodit. Následuje scéna, ve které musíte jako Sly z kapitána LeFwee dostat informaci, kde drží Penelopu. Stačí trefit 3 urážky a kapitán vám prozradí, že Penelopa je zavřená v jeho sídle nazývaném Skull Keep. Jako Murray musíte prokličkovat mezi minami a loděmi až k označenému molu. Pokud budete rychle veslovat a vyhnete se všem minám, moc se nezapotíte.

Jako Sly nyní musíte doběhnout na pláž za sídlem, kde začíná trasa tvořená plovoucími bednami a několika ostrůvky. Přeskákejte po nich až k zadnímu vchodu, odkud musíte pokračovat po ochozech na střechu. Jakmile doběhnete k označeným dveřím, v krátké animaci zjistíte, že vás LeFwee doběhl. Dál budete pokračovat jako Guru, který ovládá obrovskou mořskou obludu. Pravým a levým analogem budete ovládat její chapadla. Tlačítky L1 a R1 pak musíte rozmáznout všechny piráty, kteří se pokoušejí napadnout Bentleyho.

Pokud Bentley odemkne všechny 4 zámky na mříži uprostřed paluby, podaří se mu osvobodit Penelopu. Ta se pak vrhne do souboje s kapitánem. Celý souboj proběhne na 3 ráhnech na hlavním stěžni. Na nejvyšším ráhnu je to velmi jednoduché. LeFwee bude útočit jen spodním švihem, takže musíte všechny jeho útoky přeskočit. Jakmile si sundá klobouk, můžete na něj zaútočit úderem vedeným nahoru (trojúhelník). Tímto způsobem ho musíte shodit na nižší ráhno.

Na prostředním ráhnu povede LeFwee všechny své útoky směrem nahoru, takže se před nimi musíte skrčit (použijte levý analog). Až se bude opět předvádět, použijte útok vedený spodem (čtvereček). Na nejnižším ráhnu se budou kapitánovy útoky střídat, takže musíte pozorně sledovat, na jaký typ útoku se chystá. Předvádět se ale bude jen jedním způsobem, takže stačí, když budete stále používat jen útok vedený nahoru.

## 6. HONOR AMONG THIEVES

### 6.1 Carmelita to the Rescue

Děj poslední kapitoly začíná tam, kde skončila úvodní mise hry. Jako Carmelita musíte zachránit Sly Coopera, kterého drží ve svých pařátech obluda ovládaná Doktorem M. Nejprve budete útočit z lodi, na jejíž palubě se musíte vyhýbat svým kolegům, které na vás bude obluda házet. Až jí uberete část zdraví, můžete přeskákat na velkou skálu za lodí. Zde se budete muset kromě další střelby na obludu věnovat také protivníkům, kteří k vám přeručkují po natažených lanech. Až přeskáčete na další skálu, vychutnáte si boj s obludou na minimální vzdálenost. Jakmile se chystá obluda praštit do skály, použijte dvojitý výskok, díky kterému vás třesoucí se skála neshodí do moře. Pokud stále stíháte střílet, budete s obludou za chvilku hotovi.

### 6.2 A Deadly Bite

Jako druhý se dostane na řadu Guru, který má za úkol deaktivovat magnetickou bóji. Ta k sobě totiž přitáhla zlodějskou hůl, kterou potřebuje Sly k otevření sejfu. Guru jako jediný nepoužívá železné vybavení, takže se nemusí bát magnetické síly bóje. Skočte na hřbet žraloka, který pluje podél pobřeží. Jakmile ho ovládnete, musíte plout ke druhému žralokovi, na kterého musíte přeskočit (zmáčkněte trojúhelník a ve vzduchu nad druhým žralokem zmáčkněte kolečko). Jakmile přeskočíte z jednoho žraloka na druhého, ten první vás bude následovat.

Nyní musíte s oběma žraloky doplout k bóji, na kterou musíte po nárazu vyskočit. Aktivujte bóji a ta rozzuří jednoho ze žraloků tak, že se do bóje zakousne. Stejným způsobem musíte rozzuřit ještě 9 žraloků. Naskočte na žraloka plujícího kolem bóje a vydejte se směrem k další dvojici označených žraloků. Tentokrát ale musíte začít kličkovat a skákat, protože se před vámi budou objevovat miny. Až dovedete všechny žraloky k bóji, musíte ji opět aktivovat. Při dalších výpravách pro žraloky narazíte na bóje s elektrickými výboji (těsně před výbojem musíte vyskočit z vody) a na řady torpéd (ty musíte také přeskočit).

### 6.3 The Dark Current

Třetí na řadě je Dimitri. Ten se musí pokusit získat hůl, která spadla do moře z deaktivované magnetické bóje. Mise začíná šílenou jízdou vodním vírem, do kterého budou z boku zasahovat klepeta doktorových nestvůr. Stále držte L1 na urychlení svých pohybů a tlačítky v pravé části svého ovladače se vyhněte všem klepetům (díky zvířené vodě můžete odhadnout, z kterého směru přijde další útok).

Až se dostanete na konec víru, čeká vás nepříjemné překvapení. Vzápětí totiž budete muset začít bojovat s obrovskou rybou, na jejíž hlavě visí Doktor M v rudém ochranném poli. Střílejte na ochranné pole a vyhýbejte se explozím, které budou způsobovat podivné rotující disky. Exploze se šíří vždy jen v rovině disku. Pokud tedy

disk exploduje ve svislém směru, musíte plavat do strany. Pokud je ale disk natočený horizontálně, musíte plavat nahoru nebo dolů.

Jednou za čas se vás ryba pokusí nasát do své tlamy. V té chvíli vám zbývá jediná možnost. Střelte jí několik harpun přímo do chřtánu a ryba to vzdá. Dál se vyhýbejte diskům a útočte na ochranné pole. Po určité době začne ryba používat další útok. Ze svého těla vysune podivná chapadla, kterým se musíte vyhnout. V poslední fázi pak do svého repertoáru zařadí nejméně příjemný útok. Začne totiž používat velké laserové kanóny. Jejich paprskům se nemůžete vyhnout, takže je musíte včas deaktivovat pomocí své harpuny. Jednoduše zasáhněte červené středy kanónů.

### 6.4 Bump-Charge-Jump

Penelopa musí svůj úkol splnit pomocí svého rádiem ovládaného autíčka. To má nově k dispozici speciální boční nárazníky, kterými musíte vystrčit z dráhy vždy 5 nepřátelských autíček. Vyhýbejte se laserovým paprskům svých soupeřů a dostaňte se vedle nich. Pak stačí použít boční nárazník (zmáčkněte L2 nebo R2) a po protivníkovi zůstane na trati jen malý obláček energie. Až nasbíráte 5 obláčků energie, na trati se vám otevře vstup na skokanskou rampu. Při přeskoku na další dráhu zničíte jednu z radarových antén. Stejným způsobem musíte zničit ještě další 2 antény.

### 6.5 Danger in the Skies

Konečně je na řadě Sly. Zatím ale jen jako pilot starého známého dvouplošníku. Vaším prvním úkolem bude zničit 14 zaměřovacích zařízení, která jsou umístěna na protiletadlových raketometech. Bohužel jsou po většinu času ukryty pod štíty, se kterými nic nenaděláte. Nejprve tedy musíte donutit raketomet vystřelit. Stačí letět směrem k němu a těsně před vypuštěním raket můžete udělat úhybný manévr směrem nahoru nebo dolů. Po úhybném manévru ihned zaútočte na senzor, než ho zase skryje ten zpropadený štít. Tímto způsobem byste měli velmi rychle zničit všech 14 zaměřovacích zařízení (vše je jen o dobrém načasování úhybných manévrů).

Pokud by vám došla munice, budete muset proletět některým ze skalních oblouků, pod kterými je zavěšena (zásoby munice najdete na několika místech, takže s jejím hledáním byste problémy mít neměli). Až zničíte všechny senzory, na scéně se objeví obrovští netopýři. Podobně jako senzory jsou ale obklopeni štítem. Vaše letadlo je ale nově vyzbrojeno raketami, které dokážou štíty dočasně deaktivovat. Stačí podržet L1, a až jednoho z protivníků zaměříte (zaměřovač začne blikat), tlačítko opět pusťte. Ihned po zrušení štítu na netopýra zaútočte svými kanóny. Pokud budete stále divoce manévrovat, neměla by vás nepřátelská palba zasáhnout.

V poslední části úrovně se vám postaví sám Doktor M ve svém šíleném vynálezu. Jde o mechanickou velrybu, v jejíž zádi vidíte Doktora schovaného v jeho oblíbeném silovém poli. Přileťte co nejblíže k velrybě a začněte do Doktora střílet. Pokud by vás zasahovaly jeho rakety, vždy se těsně před jejich vypuštěním urychlete a zaleťte pod trup velryby. Ve druhé fázi souboje budete muset prolétávat středem podivných zelených obrazců. Držte se dost blízko velryby, abyste mohli Doktora zasáhnout. Po další krátké mezihře s raketami (opět použijte manévr s podletem velryby) bude následovat závěrečná fáze, ve které musíte prolétávat ještě těsnějšími obrazci. Až Doktora rozstřílíte, po krátké animaci doplachtěte na trup velryby (pokuste se trefit černý kosočtverec).

### 6.6 The Ancestor's Gauntlet

Před vámi je série těch nejtěžších zkoušek, jaké si předkové mohli vymyslet. Každou z nich aktivujete tím, že si prohlédnete obraz jejího autora. Nemůžeme vám dopodrobna popsat všechny překážky, takže se zmíníme jen o těch nejzáludnějších. Na barely vynořující se z vody přeskočte co nejdříve, protože jen tak po nich stačíte přeskákat na hrot na vrcholu osy jejich otáčení. Skoby ve zdech se po chvilce vysunou, takže z nich musíte co nejrychleji vyskočit. Záludné jsou také kolejnice, po kterých se valí velká kamenná kola. Jednotlivá kola přeskakujte, a pokud se jich objeví víc za sebou, přeskočte na druhou kolej.

Pokud se dostanete na zdánlivý konec trasy, vždy je někde v dálce níže položená terasa. Doplachtěte na ni s pomocí padáku. V tunelu s kopími vždy počkejte, až se kopí před vámi zatáhne. Teprve až když se vytahuje zase ven, přeskočte na něj. V tunelu s převrácenými čluny musíte zase pro změnu použít čluny jako krytí před podivným pomalu se posunujícím světlem. Velmi záludná jsou oka, která se střídavě zavírají a otvírají. Na první z nich skočte ve chvíli, kdy se zavírá. Pokud budete dost rychlí, doskáčete na konec trasy těsně před tím, než se poslední oko zase otevře.

Stěna s horizontálně umístěnými obrovskými kladivy může vypadat téměř nepřekonatelně. Je to ale překvapivě jednoduché. Z kladiva vyskočte dvojitým skokem těsně před tím, než nad něj dopadne další kladivo. Díky tomu doskočíte na vyšší kladivo. Tímto způsobem vyskákejte až na vrchol skály. Další záludností jsou vrtule, po jejichž vrcholech musíte přeskákat. Používejte jednoduché skoky, protože na dvojité nemáte dost času. No a nakonec narazíte ještě na speciální paprsky, které můžete použít jako natažená lana.

### 6.7 Stand Your Ground

Jako Bentley a Murray se musíte postavit Doktorovi M a jeho nohsledům. Začínáte jako Murray, který musí na kamenné plošině u hlavního vchodu odrazit davy dotěrných protivníků. Pokud jste neinvestovali velké peníze do speciálních útoků, měli byste využívat hlavně faktu, že protivník shozený do propasti už se nevrátí.

Ve druhé fázi si zabojujete jako Bentley. Ten musí přeskočit na jednu z mnoha soch, které mají mezi ušima velké drahokamy. Seberte drahokam a přeskočte s ním zpět na hlavní plošinu. Až drahokam umístíte Doktorovi M na záda, přeskočte na malou plošinku s hákem. Schovejte se za něj a počkejte, až na hlavní plošinu seskočí několik protivníků. Použijte svou Grapple-Cam, kterou byste měli umístit někam pod strop. Pomocí jejího děla zneškodněte protivníky a pak můžete v klidu přeskočit na další sochu, z níž musíte ukrást drahokam. Postup s umisťováním drahokamů na Doktorova záda a likvidováním protivníků pomocí kamery opakujte tak dlouho, dokud budou v místnosti nějaké drahokamy. Úroveň samozřejmě končí umístěním posledního drahokamu.

### 6.8 Final Legacy

Princip závěrečného souboje je dost jednoduchý. Sly musí nejprve zachytit spodní část Doktorova mechanického pavouka. Díky tomu ho stáhnete na centrální plošinu, kde se pavouk zavěsí do středu sálu a zaútočí na vás pomocí laseru. Schovejte se pod dopravní prostředek, který se objeví v jednom ze 3 kruhů. Až ho Doktor zničí, rychle vyskočte a začněte útočit. Pokud budete dostatečně rychlí, Doktor ani nestačí váš útok opětovat. Pokud se mu to povede, měli byste se jeho útokům snadno vyhnout (pokud útočí, pokoušejte se ho oběhnout).

Až Doktorovi uberete třetinu zdraví, začne opět poletovat po obvodu sálu. Znovu ho stáhněte na plošinu a opakujte celý postup. Kromě několika nových doktorových útoků se nic nezmění (některé jeho útoky pokrývají celé Doktorovo okolí, takže je budete muset přeskakovat). Až bude Doktor M na pokraji zničení, objeví se na scéně Carmelita. Ta celé vaše dílo velmi rychle dokoná a vy se můžete začít kochat závěrečnou animací.

**Jakub Holý**

# Pilot Down

**Tak nám sestřelili pilota!** A aby toho nebylo málo, jste jím vy a musíte přežít na nepřátelském území. Kdybyste snad zabloudili, koukněte se do TipStationu...

INFO

■ **VYDAVATEL:** Oxygen ■ **POČET HRÁČŮ:** 1
■ **VÝROBCE:** Kuju ■ **RECENZE:** PLAY 12

Přinejlepším průměrná takticko-akční hra, ale se zajímavým námětem. Spousta chyb, ale dokáže místy překvapivě i pobavit!

## 1. LEVEL

Vydejte se rovnou za nosem, směrem k hořícím troskám letadla. Zde narazíte na první lékárničku. Pokračujte dál skrz ledový potok. To vám sice poněkud zredukuje modrý ukazatel odolnosti, nicméně hned za potokem je první možnost rozdělat oheň a tak se „dohřát" zpět na plný stav. Kousek za ohništěm se nachází odbočka doprava, ale té si zatím nevšímejte. Stejně je zavalená a budete muset sehnat krumpáč. Pokračujte tedy rovně ke skrovnému stavení. Farmáře přilákáte poklepáním na plechovou ohradu, jak vám bude ostatně v té době ještě napovídat tutoriál. Poté vniknete do jeho příbytku.

Chovejte se zde jako doma. Seberte krumpáč, králíka a první ze tří tajných předmětů pro tento level. Poté zapalte oheň v krbu a upečte si získané maso. Vraťte se na křižovatku a uvolněte si pomocí krumpáče cestu dál. Nyní již musíte postupovat opatrně. Nepřátelé jsou na dohled. Přikrčíte se kolečkem. Následný pohyb pak nevydává tolik hluku, a tak vpadnete nepřátelům snadněji do zad.

Na první dva narazíte hned za první zatáčkou. Hlídají zde visící mrtvolu vašeho kolegy z letadla, který neměl s padákem tolik štěstí jako vy. Počkejte, až jeden z vojáků odejde a ponechá důstojníka o samotě na stráži. Připližte se těsně za něj, až se objeví ikona R1, a poté reagujte příslušným tlačítkem. R1 musíte pak držet, dokud nepříteli nedojde kyslík, a i poté jej nepouštějte. Můžete mrtvolu rovnou odtáhnout, buď kousek zpět za zatáčku, nebo za skupinu balvanů opodál. Tímto způsobem se budete snažit vypořádat s většinou nepřátel.

Seberte pistoli, náboje a další lékárničku a vydejte se kousek dál po cestě, kam zmizel druhý voják. Po chvíli ho uvidíte vracet se, tak si pospěšte zpět za trojici balvanů. Voják se naštěstí nepodiví nad zmizením svého důstojníka, ba ani chybějící pistole ho nijak neznepokojí, a tak se s ním rychle vypořádáte stejným způsobem. Mrtvolu již není třeba uklízet.

Vyrazte dál po cestě. Zde si to chce vyzkoušet novou zbraň. Poslouží vám k tomu další dva nepřátelé. Procvičte si přebíhání mezi hromadami klád, plížení podél překážek a vyklánění s dobrým načasováním a přesnou střelbou. Za moment musí být cesta volná. Kousek od mostu pak naleznete jablko a hlavně druhý tajný předmět. Lze se k němu protáhnout pouze tak, že se přilepíte zády ke skále a proplížíte úzkou mezerou mezi plotem a skálou. Vraťte se zpět. Dál vedou dvě cesty. Dejte se doprava a narazíte na hlídaný vrak amerického letadla. Počkejte za kládou, až důstojník odejde z dohledu, a zbavte se prvního vojáka. Až se důstojník vrátí a zbavíte se ho, budete muset ještě obejít letadlo nejlépe velikým obloukem podél skály, abyste vpadli do zad poslednímu hlídači. Poté seberte hořlavinu a použijte ji u vraku letadla. Přece ho tady nepřátelům nenecháte.

Vraťte se zpět na rozcestí a dejte se dál jedinou neprobádanou cestou. Narazíte na takový malý německý tábor s pouhými dvěma hlídači. Poraďte si s nimi dle libosti. Potichu je to ale elegantnější.

V jejich stanu seberete poslední tajný předmět a v okolí další užitečné věci. Level pak končí hned za zatáčkou.

## 2. LEVEL

Cesta přímo před vámi vede ke skladišti dřeva plnému Němců. Dovnitř se nedostanete hlavní branou, ale proplížíte se po levé straně k dutému stromu. Vydáte-li se od brány na stranu pravou, naleznete první tajný předmět. Infiltrujte skladiště a začněte likvidovat stráže. Ponecháme na vás, zda se prostříláte, či proniknete pomocí tiché likvidace hlídek. Ostatně úkrytů a příležitostí k plížení je zde dost a dost. Na druhou stranu se nebojte, že svým prozrazením automaticky končíte. Na nějaký ten výstřel se zde nehledí a žádné velké posily si napadení vojáci nepřivolávají.

V centrální budově se nachází pila. Dostanete se tam po žebříku, který lze lehce přehlédnout. Najdete ho na pravém boku budovy v uličce mezi stěnou a plotem. Uvnitř budete mít za úkol pomoci uprchnout pronásledovanému kolegovi. Docílíte toho odvázáním lan držících kmeny stromů. K druhému lanu se protáhnete po římse klasickým nalepením se na stěnu. Druhý tajný předmět se nachází nedaleko budovy, v ohradě s hromadami desek a stříškami.

Až dorazíte k východu z objektu, jsou to vrata z pletiva, budete si muset prorazit cestu. Nejprve se probroďte korytem potoka na malý ostrůvek na konci. Zde seberete postroj. Vraťte se korytem zpět a dejte se doprava po pěšince nahoru. Pomocí postroje upevněte na výtah kládu a pošlete ji nad dopravník. Jděte zpět přes potok a k dopravníku a zatáhněte za páku. Cesta ven je volná.

Po projití branou si nezapomeňte skočit pro třetí tajný předmět. Nachází se poblíž chaloupky hned za branou. Dejte se nejprve doleva. Až předmět seberete, vydejte se zbývající cestou. Po chvíli se přiřítí nákladák a v něm elitní jednotka určená na vaši likvidaci. Nebojujte s nimi. Jedinou volbou je útěk.

## 3. LEVEL

Přituhuje. Tento level se odehrává ve městě. Přímo proti vám jsou zátarasy. Obejděte je zleva a zbavte se hlídek. V levém rohu dvorku je první tajný předmět. Za rohem dorazíte na křižovatku. Jsou zde hlídky a i pár civilistů. Nezapomeňte, že takový vyplašený civil dokáže nadělat spoustu škod. V zásadě se vyplácí kombinace plížení a vyčkávání na vhodné postavení vojáků.

Ve slepé uličce za nákladákem seberte hák na požární žebřík. O kousek dál stojí další nákladák u železné brány. Dejte se od ní doprava a stáhněte si žebřík pomocí háku. Z jedné části střechy na druhou se dostanete po úzké římse tak, že se budete plížit zády ke zdi jako obvykle. Tady si musíte dát trochu pozor na hlídky v okně budovy. Jakmile vás spatří a vyběhnou ven, budete v nezáviděníhodné pozici. Odlákejte je od oken pomocí ťukání na zeď. Z druhé části střechy vede žebřík opět na ulici, ale již za branou. Propracujte se dál ulicí až na malé opuštěné tržiště. Nezapomeňte předtím sebrat pušku u jedné ze strážních budek. Zde se v jednom výklenku za bednami nachází druhý tajný předmět. Kus je slepá ulička s hořícím sudem. V jedné stěně uličky naleznete dveře. To je vaše cesta dál. Dostane se tak na poměrně rušné náměstí, které se může stát pěkným oříškem. Civilisté se zde snadno pletou s vojáky. Pozor na to. Využijte opuštěných stánků okolo náměstí k nepozorovanému přesunu. Puška vám bude rovněž dobrým pomocníkem, protože na rozdíl od pistole nemusíte mířit na hlavu, abyste nepřítele zlikvidovali jedním výstřelem. V jedné části náměstí poblíž kostela navíc narazíte na samopal. Pokračujte z náměstí dál jedinou ulicí, až se vám přehraje animace s odjíždějícím nákladákem. Dalším úkolem tedy bude najít cestu do doků. Zde se nachází také třetí tajný předmět pro tento level. Je ve slepé uličce kousek od zamčené brány do doků. Přímo od brány se pak vydáte na druhou stranu, kde je malé nádvoří, a seberete zde kliku. Vrátíte se zpět k bráně a po schodech na střechu budovy vedle ní. Použijete kliku u sirény na střeše budovy. Tím přivoláte nepřátele, ale také otevřete bránu. Za branou je to už jen malý kousek k bráně další a ke dvířkům vedle ní, které vedou do dalšího levelu.

## 4. LEVEL

První věc, kterou musíte udělat, je vetřít se do opuštěného nákladního auta a nechat se jím odvézt. Přístavem se nejlépe proplížit po pravé straně za nákladáky až ke skladišti s bombami. Skrz něj se pak dostanete do slepé uličky se strážní budkou a výtahem na střechu. Po zneškodnění stráže se vydejte nejprve do dveří vedle budky. Jsou tam nějaké náboje do samopalu, morfium, ale hlavně... tlumič na vaši zbraň. Konečně. Další cesta povede ven z budovy a výtahem na střechu. Ze střechy vede poklop se žebříkem dovnitř do doku. Nejprve v prvním patře zavřete velkým kolem bránu doku a poté vypusťte vodu pomocí páky. Odkryjete tak ve spodním patře průlez dál a také tajný předmět. Prolezte tunelem a pak dál po řebříku do další části přístaviště.

Zde se musíte proplést bludištěm beden. Nejprve musíte sebrat palici a poté vyšplhat na jeřáb s autem. Pomocí palice pak pošlete führerův nový vůz do temných vod. Kus dál po molu je druhý jeřáb, do kterého chybí klíč. Na ten se podíváte až na konci mola, vylezete-li po žebříku na poslední budovu. Nahoře je střešní okno, kterým klíč můžete spatřit. Dosáhnout však na něj zatím nelze. Kousek od budovy je ale žebřík dolů k samému břehu řeky a tam naleznete další tajný předmět. A nejen to. Na jedné z beden seberete také rybářský vlasec a hák, pomocí jejichž kombinace vytáhnete klíč střešním oknem. Ba co víc. Na okraji mola naleznete rybářskou stoličku a můžete si dokonce zarybařit.

Zbývá se vrátit k druhému jeřábu a použít klíč a cesta na most je volná. Čeká vás zde pěkné přivítání. Neohlížejte se vlevo ani vpravo a vezměte to zhruba napříč na druhou stranu mostu. Je tam záchrana v podobě schodů dolů k vodě.

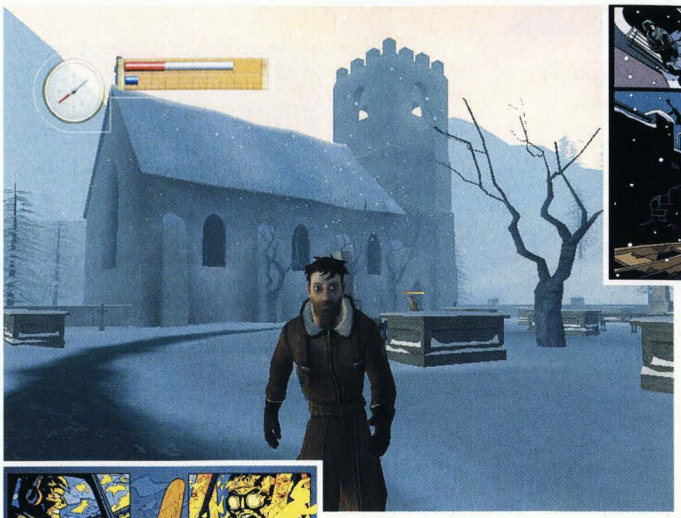
## 5. LEVEL

Jděte jednou možnou cestou, až dorazíte na křižovatku. Dejte se ulicí doleva pro tajný předmět. Ulice je slepá, a tak nezbývá než se vrátit a pustit se druhou cestou. Podél vody se propracujte, až kam to půjde, a pak doprava. Po pravé straně hledejte vchod do budovy. Je to továrna na výbušniny. Na střeše továrny najdete optiku, která udělá

### OVLÁDÁNÍ

### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** ovládání postavy
**Trojúhelník »** plížení podél objektů
**Čtverec »** dobíjení zbraně
**Křížek »** interakce s předměty
**Kolečko »** skrčení, plížení
**R1 »** napadení zezadu, střelba
**L1 »** míření
**Start »** mise, menu
**Select »** inventář
**Směrové šipky »** rychlé přepínání mezi předměty



z vaší pušky odstřelovačku. Dole v továrně pak přepněte nejprve všechny spínače s červenou značkou a pak aktivujte terminál na vyvýšeném patře. Továrnu opusťte stejnou cestou, kudy jste přišli. A dejte se doprava.

Projdete malým dvorkem s nákladáky a pak dál do slepé uličky. Tam najdete dveře do budovy. Uvnitř seberte kliku a vyjděte druhými dveřmi ven. Přímo proti vám je cesta na střechu, kde pomocí kliky odstraníte jeřábem překážející bednu. Odměnou vám bude tajný předmět. Dál můžete buď podzemním kanálem nebo nahoře podél něj. Tak či onak dorazíte k uličce, nad kterou jsou dva mosty. Za ní je křižovatka, a dáte-li se vlevo, naleznete další tajný předmět. Dál ulice nevede, a tak se vraťte a dejte se zbývající cestou. Za chvíli dorazíte k vlakovému depu.

## 6. LEVEL

Hned první dveře vám poskytnou uniformu nádražního dělníka. Pokračujte dál do depa. Přejděte koleje a postupujte tak, abyste měli zeď stále po pravé ruce, dokud nenarazíte na tajný předmět. Kousek zpět jste minuli žebřík vedoucí do řídicího stanoviště. Přepněte páky postupně zprava doleva a pošlete tak vlak se zásobami z nádraží. Otevřená brána vám také umožní dostat se do další části nádraží. Postupujte dál, až dorazíte k dlouhému vlaku. Podél něj se dostanete k žebříku do vyšších pater budovy. Cestou seberete tajný předmět. Slezte na druhou stranu kolejí a pokračujte podél nich. Dorazíte ke vchodu do nádražní haly. Poznáte jej snadno. Vedle se povaluje tajný předmět. Podél vlaku se propracujte až k hořícímu sudu. Poblíž je kancelář a v ní klíč od vagónu. Až jej seberete, vraťte se zpět k sudu a zatáhněte za pístalu na zdi vedle. Pak koukejte upalovat zpět na konec vlaku a vlezte do posledního vagónu.

## 7. LEVEL

Nejprve se musíte zbavit velitele a jeho kumpánů u vlaku. Pak seběhněte po cestičce k nepřátelskému táboru. V jednom ze stanů je tajný předmět. Najdete tam také zvláštní kus papíru. Jděte dál až k minovému poli. Prozkoumejte kus papíru a zjistíte, že je na něm zaznamenána cesta přes pole. Musíte jít vždy přímou cestou od jednoho objektu k druhému v pořadí, jak jsou nakresleny na papíře. Po přejití pole se ale dejte doprava a dostanete se tak nepozorovaně do veliké německé základny. Mezi tanky můžete nalézt tajný předmět. V jedné budově navíc narazíte na detonátor, a tak budete moci vyhodit do vzduchu skálu nad základnou. Cesta pak vede dál dolů k další základně. Zde je také poslední tajný předmět. Na konci vás čeká veliký vchod do skály a tam také končí level.

## 8. LEVEL

Tato část je naprosto lineární. V podstatě vám stačí držet se hlavní cesty. Na konci narazíte na bazén s vodou. Seberte nejprve klíč z přilehlé budovy a otevřete jím bránu do dvora. Zde musíte vzít z jednoho náklaďáku řemen. Projdete-li poslední budovou, použijete řemen na pumpu a odčerpáte vodu z bazénu. Nyní stačí otevřít průchod ve dně bazénu a dostat se tak takřka mimo celý komplex. Poběžíte-li po pravé straně, měli byste se dostat k východu a bez vážnějších zranění i projít do dalšího levelu.

## 9. LEVEL

Úkol je jasný. Nezmrznout. Postupně budete dobývat jeden tábor za druhým. Soustřeďte se na ty, kde se lze ohřát u ohně. Ostatní můžete s klidným svědomím obejít. Přes řeku se dostanete tak, že do proudu uvolníte dvě klády. Jedna je kousek proti proudu u rozbité lávky a druhá na nákladním autě.

## 10. LEVEL

Tábor můžete obejít po levé straně. Se správným načasováním by si vás nikdo neměl všimnout. Seběhněte dolů z kopce a dejte se doprava. Narazíte na pobořené stavení a za ním na cestu úzkým kaňonem, který se hned za vámi zavalí. Před sebou máte nepřátelskou pevnost. Nejprve jděte podél vyjetých kolejí, až narazíte na náklaďák s uniformami. Převlékněte se do jedné z nich a jděte k hlavní bráně. Nechejte je, aby vás pozvali dál. V pevnosti se musíte obezřetně vyhýbat hlavně důstojníkům, neboť ti vás záhy odhalí. Seberte dynamit a pojistku v jedné z budov. A vraťte se k hlavní bráně, kudy jste přišli. Kousek odtamtud je vstup na střechu, kde pomocí pojistky zlikvidujete elektrický generátor. Slezte dolů a proklouzněte uličkami až k východu. Na bránu použijte dynamit a utíkejte z pevnosti pořád za nosem, až dorazíte ke kostelu.

## 11. LEVEL

Nejprve musíte najít kavárnu, kde obědvá šéf gestapa. Dorazíte tam snadno po hlavní ulici. Obejděte budovu zezadu a vlezte po schodech dolů do jejího sklepa. Zde použijte jed na krysy na jídlo ve výtahu. Nyní můžete zpět k hlavnímu vchodu a zabavit kýžené dokumenty. S dokumenty musíte zajít do úkrytu odbojářů. Je to budova naproti dvěma vodojemům. Zde seberte vlajku a jděte s ní na nádvoří. Zde vyměňte německou vlajku za francouzskou. Tím dáte znamení odbojářům k útoku. Až si poradíte s nájezdem nepřátel, jděte pro svého kolegu pilota a společně s ním opusťte level přistaveným nákladním vozem.

## 12. LEVEL

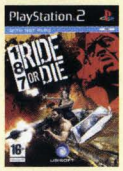
Velké finále. V tomto levelu máte za úkol vzít letadlo a pokusit se s ním uprchnout. Řídit sice nebudete, zato je vám k dispozici střílna s neomezenou zásobou munice. Zlikvidovat musíte nejprve několik nalétávajících letadel a nakonec i stroj samotného velkého Šéfa. Až se vám to podaří, level končí a s ním i celá hra.

**Patrik Salinger**

# 187 Ride or Die

**Pár tipů na tuhle závodní šílenost!**

INFO




■ **VYDAVATEL:** Ubisoft ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-8
■ **VÝROBCE:** Ubisoft ■ **RECENZE:** PLAY 11 - 29%

Dosti bídná arkádová závodní hra, která má velmi málo co nabídnout. Sáhněte raději po Burnoutu!

Tato hra obsahuje celkem devět módů, které se vám postupně během hraní zpřístupní. Na začátku hry se seznámíte s jednoduchým ovládáním - jak řízení, tak střelba. Dalším aspektem této hry je multiplayer. Výhodou je, že lze hrát i kampaň ve dvou, přičemž dojde k rozdělení úkolů - jeden řídí, druhý střílí. Musíte však s kolegou dobře kooperovat, neboť např. tlačítko aktivující turbo ovládá střelec. Další výhodou je fakt, že střelec má možnost střílet do všech směrů a lépe tak likvidovat protivníky.

Důležitým prvkem ve hře jsou věci, které se nacházejí po celé trati - zbraně (náboje), lékárna či turbo (dusík). Do té doby, než nějakou zbraň vezmete, můžete střílet obyčejnou a neefektivní pistolí, ale i touto zbraní lze protivníka načít či dodělat. Střelec má k dispozici vždy jen dvě zbraně, takže pokud vám dochází munice, je dobré zbraň odhodit a sebrat jinou. Zbraň lze také získat šikovným nabouráním do protivníka, ale jedině s turbem. Také využívejte střeliva k ničení překážek, které při střetu vybuchnou a dost vás zraní. To se projeví na ukazateli vlevo nahoře, kde je zdraví vašeho auta znázorněno. Doplnit si jej můžete sebráním lékárny.

Na jednotlivých tratích se nachází poměrně dost zkratek, ve kterých se nachází užitečné předměty (zbraně apod.). Tyto zkratky jsou sice snadno přehlédnutelné, ale pokud sledujete mapu v levém spodním rohu, neměl by pro vás být problém je najít.

Za odjeté závody obdržíte odměnu, pokud splníte jisté podmínky (časový limit apod.). Za stříbro dostanete dusík do začátku, za zlato dvojnásobný život či munici.

## MÓDY:

### WhipRace

Jedná se o klasický závod, při kterém musíte dojet samozřejmě jako první. Jedou se celkem čtyři kola. Je sice nezbytné protivníky atakovat a tím se více přiblížit vítězství, ale omezte se na střelbu, jelikož při bourání do ostatních utrpíte více vy než oni. V tomto módu máte na výběr z veškerého sortimentu zbraní.

### MineField

Zdá se být obyčejným závodem o čtyřech kolech, ale místo střelných zbraní zde pokládáte miny. Nejen vy, ale i vaši protivníci, a proto se musíte šikovně vyhýbat nepřátelským a posléze i svým minám. Nejprve ji musíte samozřejmě sebrat, poté předjeďte protivníka a minu položte hned, jak bude přímo za vámi. Dávejte si na miny veliký pozor, protože mají poměrně velký rozsah.

### DeathRace

Tento závod se jede s SUV auty, která jsou dost obrněná. Z toho vyplývá, že na likvidaci protivníků spotřebujete mnohem více munice a že to mnohem déle potrvá. Kromě obvyklého úkolu dojet první je zde háček v tom, že nesmíte být na posledním místě v každém kole. Ten, kdo je na posledním místě, totiž vybuchne a závod pokračuje bez něho.

### Escort

Vaším úkolem je chránit SUV před nápory nepřátelských aut. Nesnažte se jet příliš rychle, ale tak, abyste měli dodávku v dohledu. Je velice užitečné střílet protivníky, které máte v zádech, třeba i s využitím pohledu dozadu. Úkol je nesplněn, pokud je SUV zničeno.

### Domination, GunPlay, Predator, The Hard Way

Tento mód se odehrává v nadzemních garážích. Toto parkoviště má tři patra a vaším úkolem je zlikvidovat nepřátele v každém patře. Vždy, když s nimi skončíte, zpřístupní se cesta do nižšího patra. Obtížnost se stupňuje podle patra, ve kterém se nacházíte. Až se ocitnete v přízemí, čeká vás duel s nejtěžším protivníkem. Tento úkol je dost obtížný, jelikož lékáren je velice málo a objevují se zřídka. Snažte se proto s protivníky vypořádat tak rychle, jak jen to půjde, neboť do dalšího patra pokračujete s takovým množstvím zdraví, kolik vám ho zůstalo.

### DeathMatch, Warefare

Zde máte na výběr auto třídy pick-up. Za úkol máte zlikvidovat co nejvíce nepřátel do daného časového limitu. K dispozici jsou jen dvě zbraně, ale s nekonečně náboji. Není to však taková výhoda, jak se zdá, neboť ve chvílích, kdy jste hodně poškozeni, o zbraně přijdete a musíte sebrat lékárnu k jejich opětovnému nabití. Také si dejte pozor na těžký kulomet, který se zahřívá, a tak bývá nepoužitelný v delších soubojích bez přestávky.

### Survivor, Bulletproof

Tento mód je velice podobný DM módu, ale nenechte se zmýlit. Místo časového limitu je zde daný počet nepřátel, které musíte zlikvidovat. Samozřejmě, že vás nesmí zničit.

### Bomb

Pokud jste viděli film Nebezpečná rychlost, princip tohoto úkolu již znáte. Musíte uniknout bandě nepřátelských aut a přitom vaše rychlost nesmí klesnout pod 105 km/hod. Tuto podmínku lze snadno uhlídat častou kontrolou ukazatele rychlosti v pravém spodním rohu.

### Po-Po Chase

Jedná se o policejní honičku, při které se vůbec nestřílí. Vaším úkolem je uniknout policejním autům a dojet na stanovené místo. Využít můžete pouze dusík, takže ho šetřete na chvíle, kdy jsou vám policajti doslova v patách. Jelikož není možné ujet jim dostatečně daleko, kličkujte mezi auty apod., abyste je na chvíli setřásli.

**Marek Burč & Nikola Burč**

OVLÁDÁNÍ

CO JE CO

**Levý analog** » řízení
**Šipky** » řízení
**Křížek** » akcelerace
**Čtverec** » brzda
**Kolečko** » přepínání zdraví
**Trojúhelník** » odhození zbraně
**R1** » střelba vpřed
**R2** » střelba vzad
**L1** » turbo
**L2** » pohled vzad
**Select** » přepínání kamery

# PLATINUM TIPS

**Vybíráme nejlepší tipy na starší pecky,** které si nyní můžete koupit za výhodnou cenu!

## CALL OF DUTY: FINEST HOUR

**Chcete vidět tancující nacisty? Tak vyzkoušejte následující trik!**

**Tancující nacisté!**
V levelu Underground Passage jděte do druhé úrovně - The Western Theatre. Po zabití několika nacistů uvidíte skrze díru ve zdi. Místo abyste šli skrze ni, jděte kolem posledního výklenku a podívejte se na tunel v dalším výklenku po vaší levici. Hoďte tam pět granátů - tunel explosion a vy uvidíte pár Britů, Rusů a Němců, jak tancují kolem.

## JUICED

**Pár velmi stručných tipů. Možná je horší než Burnout, ale přesto jsou to skvělé závody!**

**AUTA**
Chcete získat všechna auta v režimu Arcade? Existuje jedna hodně snadná cesta - v položce Extras v cheatovém menu zadejte heslo PINT. Odemknete si všechny vozy i třídy v režimu Arcade.

**AUTA!**
A ještě jednou - chcete získat všechna auta, tentokrát v režimu kariéry? Teď to bude obtížnější. Musíte totiž závodit alespoň 3 až 4 měsíce bez toho, abyste přeskočili jakýkoliv ze závodů. Druhou variantou je vyhrát ve všech arkádových sériích včetně „extreme nitrous series".

**AUTA!!!**
A nakonec návod, jak odemknout všechny modely prototypů. Budete muset od všech počítačem řízených postav získat alespoň 1500 respektových bodů. Pak jsou vaše!

# FIFA 2005

**Pár rad pro nejnovější díl nekonečné fotbalové série.**

### BRANKÁŘ

Brankáři ve FIFA 2005 vybíhají automaticky proti centrovaným míčům, toho vašeho musíte však poslat ven z branky tlačítkem △, především proti brejku soupeře - při rohových kopech vybíhá většinou sám. Vyhození míče provedete tlačítkem ✕, výkop potom jedním z tlačítek ○ nebo □, stiskem △ si gólman předhodí míč před sebe na zem.

### HRÁČI V POLI

Nízkou střelu provedete tak, že společně s ○ stisknete ještě L2. Centrovat můžete jednoduše pomocí □ nebo cíleně, pokud společně s □ stisknete opět L2. V tomto případě musí být hráč ovšem natočen ve směru kopu. Krátkou nízkou střelu můžete vyslat na branku jemným klepnutím na □.

Systém Off the Ball nemusíte letos příliš využívat, nicméně je zjednodušen a občas pomůže, především v závěru zápasu, v němž vedete a soupeř otevírá obranu. Tehdy jdete často v přesilové situaci 3 na 2 nebo dokonce 4 na 2 (záleží i na tom, v jakém rozestavení hrajete), takže je vhodné jednoho z hráčů označit a uvolnit ho do volného prostoru. Pro nováčky: opakovaným stiskem L2 označíte hráče, pravým analogem s ním naběhnete tam, kam je třeba, a pošlete mu klasickou přihrávku nebo - ještě lépe - míč do běhu (△).

## STANDARDKY

### PŘÍMÝ KOP

Zamiřte levým analogem (terčovým kurzorem) na místo, kam chcete umístit míč. Rotaci míči dáte pravým analogem a nastavujete ji přímo na balónu. Pokud chcete zahrát míč falší, musíte míč zasáhnout co nejvíce ze strany tak, aby pěkně rotoval. Pro provedení kopu stiskněte ✕, □ nebo ○ a spustí se měřič kopu. Sílu nastavíte tak, že tlačítko stisknete při vzestupu a přesnost dalším stiskem co nejpřesněji na značce.

Při přímém nebo nepřímém kopu, vzdálenějším od branky, se vám na obrazovce objeví menu, ze kterého můžete vybírat:

**Lay-Off and Shot** - střela přímo na branku
**Left (Right) Curved Near Post** - falšovaný centr k bližší tyči
**Left (Right) Curved Far Post** - falšovaný centr k vzdálenější tyči
**Driven** - míč do označeného místa ve velkém čtverci

Při bránění přímého kopu soupeře můžete pohybovat zdí pomocí levé analogové páčky, zeď může také vyskočit (□, △ nebo ○).

### ROHOVÝ KOP

Při jeho bránění se musíte strkat s „přiděleným" hráčem (pravý analog), blokovat ho a snažit se mu jakýmkoli způsobem zabránit v tom, aby se dostal k centrovanému míči. Sledujte ikonku hodin pro správné načasování obranného zákroku, můžete také využít manuálního vyběhnutí brankáře.

Podobně je to i u útočných rohů. Nejprve si vyberte z menu, jak chcete kop zahrát:

**In Swinging Centre** - točený centr na střed malého vápna
**In Swinging Far Post** - točený centr na vzdálenější tyč
**In Swinging Near Post** - točený centr na bližší tyč
**Driven** - přímý kop na střed vápna

Dále si vyberte spoluhráče, na něhož půjde centr. S tímto hráčem pak musíte naběhnout (levý analog), případně odstrčit protihráče (pravý analog). Osobně preferuji kop na hráče postaveného před brankou u bližší tyče, který hlavičkuje bez náběhu z místa.

### PENALTA

Nastavte směr, kam chcete kopnout, a pak stisknete a držíte střelu ○. Sledujte posuvník pro sílu a přesnost, pro umístění míče je třeba synchronizovat sílu nákopu s natočením analogového ovladače v požadovaném směru.

Při penaltě proti vám brankář klasicky vystihuje směr střely, není třeba mačkat žádné tlačítko, jen natočit levý analog ve směru, kam chcete, aby skočil. Máte v podstatě 5 možností - vlevo dolů, vlevo nahoru, vpravo dolů, vpravo nahoru nebo zůstat stát uprostřed branky (kupodivu hodně účinné!).

# LEGO STAR WARS

**Cheaty naleznete o pár stránek dále v cheateru, tady jen pár bonusů k odemknutí!**

DVEŘE? - JAK NA NĚ

Pro odemknutí dveří s otazníkem, které se nacházejí v obrazovce pro výběr úrovně, musíte dosáhnout statusu True Jedi ve všech sedmnácti úrovních (šest v epizodě 1, pět v epizodě 2 a 6 v epizodě 3). Úroveň statusu True Jedi poznáte podle černozlatého ukazatele v horní části své obrazovky a jak ho naplníte? Musíte získat určitý počet malých žlutých kousků v každé úrovni (každý level má odlišný počet kousků, které k dosažení statusu potřebujete získat).

DVEŘE? - POSTAVY

Když se vám podaří dosáhnout statusu „True Jedi" ve všech sedmnácti úrovních (a není to snadné!), v Dextrer's Diner se otevřou dveře s otazníkem. Dokončete misi, která se za nimi ukrývá, a získáte úžasné postavy Darth Vadera a Stormtroopera.

## NOVÉ PLATINOVKY!

**Výběr platinových titulů je tentokrát špetku omezený - vždyť v červnu vyšlo Platinum her celkem 11! Není divu, zatímco o prázdninách je konkurence nových her minimální, a je tedy ideální čas na vydávání starších titulů za výhodnou cenu, koncem roku začínají vycházet nové ostře sledované tituly, proti kterým si to nikdo se starými netroufne. Přesto pár titulů máme, a především máme dobrou zprávu - část z nich je v prodeji za novou výhodnější cenu, pouhých 599 korun!**

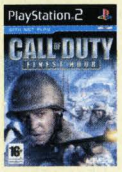
**ZÁŘÍ**
- ✗ Devil May Cry 3
- ✗ Spyro: A Hero's Tail
- ✗ Prince of Persia: Warrior Within
- ✗ Crash Bandicoot: Twinsanity
- ✗ WWF Smackdown! vs. Raw

**ŘÍJEN**
- ✗ Dragonball Z Budokai 3
- ✗ FIFA Football 2005
- ✗ Lego Star Wars
- ✗ Colin McRae Rally 2005
- ✗ Call of Duty: Finest Hour

**LISTOPAD**
- ✗ Conflict Vietnam
- ✗ Juiced

# Call of Duty: Finest Hour

INFO




■ **VYDAVATEL:** Activision ■ **POČET HRÁČŮ:** 1-16
■ **VÝROBCE:** Spark Unlimited ■ **RECENZE:** NERECENZOVANÁ

Jedna z nejlepších first-person střílečekpro PS2, což mimochodem znamená také to, že je lepší než Medal of Honor: Rising Sun i Frontline! Super!

**Pusťte se do války, ve které je vaším velícím důstojníkem** TipStation.
To se to pak bojuje.

## 1. EASTERN FRONT

### 1.1 Not One Step Back

Při plavbě přes Volhu si vyslechnete monolog rozohněného politruka. Až vaše loď přirazí k molu, tak si vaše postava automaticky dojde pro náboje (pušku dostává jen každý druhý voják). Za výdejem zbraní konečně začínáte svou postavu ovládat. Doběhněte k seržantovi, jehož polohu máte označenou na svém kompasu. Vaším úkolem bude následovat seržanta do boje. Nejprve budete absolvovat krátký běh zákopem, ve kterém vám doporučujeme zůstat skrčení. Za zákopem se setkáte s dělostřeleckou palbou. Co nejrychleji přeběhněte do kráteru, ve kterém se schoval váš seržant.

Po chvilce vběhne seržant do dalšího zákopu. Opět zůstaňte skrčení, protože zákop je pod palbou. Až doběhnete na jeho konec, tak pokračujte ke zdi, která vám poslouží jako kryt před kulometnou palbou. Seržant bude přebíhat od jedné zdi ke druhé a vy ho budete muset následovat. Doporučujeme vám stoupnout si a rychle doběhnout za stěnu, za kterou se opět skrčíte. Tímto postupem se dostanete až k potrubí, kterým vyběhnete do prostoru zničené rafinerie. Oběhněte jeden z obrovských tanků a až se seržant zastaví, tak sledujte vojáka kousek od vás. Jakmile ho Němci zastřelí, tak seberte jeho pušku, která je vaší první zbraní.

Nyní se musíte prostřílet do budovy před vámi. Až budou všichni Němci ve dveřích mrtví, můžete vběhnout dovnitř. Namiřte si to rovnou k oknům vlevo a začněte střílet do ustupujících německých vojáků. Po chvilce se objeví vojáci s rudou vlajkou, což znamená, že musíte opět postupovat dál. Seržant Puskov vyhodí do vzduchu zával a vy se dostanete do davu ruských vojáků. Až velitel zavelí do útoku, tak postupujte podél zdi na levé křídlo. Oběhněte polorozpadlé schodiště a proběhněte mezi dvojicí vagónů. Prostřílejte se do budovy přímo naproti vám a uvnitř napadněte z boku německé kulometné hnízdo. Po jeho zničení první úroveň končí.

### 1.2 The Flag Must Fall

Doběhněte ke dveřím a vydejte rozkaz k jejich otevření. Připravte se na trojici německých vojáků, kteří jsou poschováváni za linkou a křeslem. Naštěstí mají stále odkryté hlavy, takže je můžete pohodlně postřílet. Pak doběhněte ke dveřím vpravo a připravte se na podobnou akci. Otevřete dveře a postřílejte kryjící se protivníky. Pokračujte na schodiště, pod kterým se brání skupinka Němců. Zalehněte a jednoho po druhém je postřílejte. Pak seběhněte dolů a rovnou doběhněte k oknu, kterým můžete začít likvidovat Němce útočící z protějšího kopce.

Po chvilce přiběhne k oknu voják s kulometem. Bohužel dlouho nepřežije a vy budete muset zaujmout jeho místo. Nezkoušejte střílet na kulomety v bunkrech a věnujte se jen pěšákům na ulici pod vámi. Po chvilce vám v krátké animaci seržant Puskov zachrání život a zemře hrdinskou smrtí. Doběhněte ke schodišti a pokračujte na ulici, kde se stanete součástí ruského protiútoku. Vaším úkolem bude dostat se do nepřátelského zákopu, který začíná zhruba uprostřed kopce přímo před vámi. Pokud ho nechcete přehlédnout, tak postupujte podél stěn vpravo.

Až se dostanete do zákopu, tak se prostřílejte na první křižovatku. Dál pokračujte doleva, protože vaším úkolem je zlikvidovat všechny německé kulometčíky. Levý bunkr je nejblíže, takže není co řešit. Až zastřelíte kulometčíka, tak sledujte zlatou hvězdu na vašem kompasu. Ta vás provede zákopem až k prostřednímu bunkru. Nejtěžší bude přesun k pravému bunkru, protože budete muset absolvovat poměrně dlouhý úsek mimo zákopy. Pohybujte se podél bednění vlevo, protože tak budete alespoň částečně krytí.

Po umlčení posledního kulometu budete muset zaútočit na hlavní německý bunkr, ve kterém je umístěna dělostřelecká pozorovatelna. Po svahu pod bunkrem se budete muset prostřílet až na jeho levou stranu. Podél bunkru se pak prostřílejte až na začátek zákopu, který se vine kolem celého bunkru. Až se zákopem dostanete k jeho dveřím, tak si nezapomeňte dobít svou zbraň. Jakmile vykopnete dveře, strhne se nepřehledná přestřelka. Postřílejte všechny kryjící se Němce a pak stáhněte německou vlajku ze stožáru (jednoduše doběhněte ke stožáru a použijte ho).

### 1.3 Dead in her Sights

V této úrovni si vyzkoušíte, jak nepříjemná byla práce odstřelovače. Nejprve budete muset postřílet 8 německých vojáků. Zůstaňte skrčení a co nejméně se vystavujte palbě protivníků. Němců je v ulici dost, takže si určitě vhodné cíle najdete. Až splníte svou kvótu, tak se na scéně objeví německý tank. Vaším úkolem je zastřelit 3 vojáky, kteří mu dělají doprovod (když tank přijíždí, tak sedí na jeho korbě). Máte na to omezený čas, tak si pospěšte. Po zničení tanku se na scéně objeví vojín Kirelenko. Následujte ho a doběhněte až ke vstupu do kanálu.

Vaše odstřelovačka se bude překvapivě hodit i do stísněného prostoru kanalizace. Hned za první zákrutou totiž narazíte na dvojici Němců, se kterými si vaše odstřelovačka velmi rychle poradí. Protivníci se sice kryjí za stěnou, ale s optikou nebude mít problém zasáhnout je. Při dalším postupu vám ale doporučujeme sebrat jeden ze samopalů MP40, které se velmi hodí pro boj zblízka. Pak můžete pohodlně kombinovat odstřelovačku pro boj na dálku a samopal pro boj s protivníky, kteří vám vyběhnou v ústrety. V zápalu boje nezapomí-

nejte sledovat zlatou hvězdu, která vás kanalizací provede bez většího bloudění.

Až se dostanete do širokého tunelu, tak postupujte velmi opatrně. Tunel je totiž plný trosek, které dokáží vaši protivníci velmi efektivně využít. Prostřílejte se až k místu, kde musíte úzkým tunelem prolézt pod závalem. Dál pokračujte chodbou doprava. Po chvilce se prostříláte ke dvojici ruských vojáků. Sledujte jejich zoufalý pokus o útok na dvojici kulometů. Zalehněte a svou odstřelovačkou zastřelte kulometčíky z pozice, kdy mají odkrytou jen část těla (díky tomu na vás nemohou ani vystřelit). Nakonec se prostříláte až na schodiště, po kterém vyběhnete na ochoz nad kruhovou halou. Slezte po žebříku vlevo a doběhněte na konec úrovně.

### 1.4 Defend the Factory

Na začátku úrovně následujte vojína, který vás zákopem dovede až do továrny na výrobu tanků. U vchodu do továrny nezapomeňte sebrat 3 lékárničky, které leží v rohu před schodištěm. Jakmile vyběhnete po schodech do tovární haly, tak vám dá politruk jasný rozkaz. Musíte ubránit poslední tank před útoky Němců (ukazatel poškození tanku vidíte v horní části obrazovky). Obrana bude trvat nekonečných 10 minut, takže se připravte na opravdu dlouhou přestřelku.

Po krátkém schodišti vyběhněte k oknu, ze kterého budete mít ideální výhled směrem k nepříteli. Zpočátku budou Němci útočit jen zleva, tak se skryjte za zdí napravo od okna. Protivníci vybíhají z několika míst, která si určitě rychle zapamatujete. Kromě řadových pěšáků se občas na scéně objeví také vojáci s raketomety. Ty vám bude politruk hlásit, protože jsou pro tank smrtelně nebezpeční. Jejich likvidace je vaší jednoznačnou prioritou. Pokud necháte některého z nich přežít, tak několika raketami prorazí dveře do továrny a vy přijdete o svou výhodu krytých zad (do tovární haly začnou proudit vojáci, kteří vás budou napadat zezadu).

Kromě vojáků s raketomety se budou objevovat také kulometčíci (určitě nepřehlédnete kulomet, který nesou na zádech). Ty nesmíte nechat doběhnout do pozic, ve kterých by mohli svůj kulomet postavit (nalevo je to vrak auta na kolejích). Jakmile se totiž dostane kulomet na své místo, budou ho moci používat i řadoví vojáci. Po nějaké době začnou Němci útočit zprava. Zaujměte tedy pozici nalevo od okna a postupujte podle stejného klíče jako vlevo. Prioritou jsou tedy opět raketometčíci a kulometčíci. Nakonec se začnou útoky střídat a vy budete muset krýt obě strany.

Do tovární haly vedou dvoje dveře. Ty vlevo jsou přímo pod vaším oknem a ty vpravo jsou na druhém konci haly. Pokud se raketometčíkům podaří dveře prorazit, tak se připravte na Němce v hale. Pokud do haly pronikne voják s raketometem, tak začne útočit na tank. Musíte se jich tedy rychle zbavit. Po 10 minutách se otevřou vrata před tankem. Vaším úkolem je zastřelit 3 Němce, kteří jsou rozmístěni za bednami u protější tovární haly. Až je postříláte, tak k tanku přeběhne trojice tankistů. Pokud je jeden z nich zraněn, tak budete muset najít lékárničku (je označena malou zlatou hvězdou) a vyléčit ho. Nakonec naskočte do tanku.

### 1.5 Breakdown

Vaším prvním úkolem bude krýt technika, který opravuje váš tank. Jeho zdraví můžete jako obvykle sledovat v horní části obrazovky. Naštěstí není příliš vystaven na odiv protivníkům, takže stačí, když kryjete trosky na východ od tanku. To je totiž pozice, ze které budou Němci na tank většinou útočit. Doporučujeme vám skrčit se a schovat se za zídkou kryjící tank. Díky tomu budete bojovat jen s protivníky, kteří pro vašeho technika znamenají skutečné nebezpečí. Po animaci s německým tankem stačí odrazit několik posledních útoků a vzápětí se na scéně objeví ruský tank.

Váš tank bude vzápětí opraven a vy do něj můžete nastoupit. Vycouvejte na náměstí a následujte druhý tank. Cestou si dávejte pozor hlavně na vojáky s raketomety, kteří vás mohou snadno poškodit. Několika ulicemi se po chvilce probojujete na druhé náměstí. Zde si dejte pozor na dvojici tanků, které musíte co nejrychleji zničit. Bohužel vydrží 2 zásahy, takže se vám asi poškození nevyhne. Na náměstí se ani po zničení tanků moc nezdržujte, protože v okolních domech je rozmístěno několik vojáků s raketomety. Sice můžete zvolit opatrný a pomalý postup, ale riziko poškození je stále větší, než když přes náměstí jen rychle projedete.

V ulici za náměstím se připravte na další tank, který na vás čeká za rohem vlevo. Po jeho zničení pokračujte až k velitelství, které je v obležení německých vojáků. Projeďte za velitelství a připravte se na tank, který vyjede z dýmu na konci ulice. Pak se otočte, protože druhý tank přijede ze stejného směru jako vy. Po zničení druhého tanku dojeďte ke vchodu na velitelství. Až vejdete dovnitř, tak si promluvte s generálem, který vám zadá další úkol. Seberte vysílačku ležící u východu a vraťte se ke svému tanku.

### 1.6 Into Red Square

Před vámi je druhá úroveň, jejíž hlavní náplní je jízda v tanku. Začátek bude poklidný, protože cestou na Rudé náměstí narazíte jen na velmi málo protivníků s raketomety. Pro manévrování v úzkých ulicích vám doporučujeme použít vnější pohled, protože jinak budete pomalejší a díky tomu i zranitelnější. Až dorazíte na náměstí, tak se začněte věnovat velké budově na jeho druhé straně. V ní je rozmístěno celkem 6 kulometů, které budete muset jeden po druhém umlčet. Během boje s kulometčíky se ale na scéně objeví dvojice německých tanků. Jejich zničení bude dočasně vaší jasnou prioritou.

Až budou všechny kulomety zničeny, tak se dá tank před vámi opět do pohybu. Následujte ho na druhou stranu náměstí a cestou likvidujte německé pěšáky. Z náměstí se totiž dostanete až ve chvíli, kdy ho obsadí Rudá armáda. Po chvilce dorazíte k dalšímu ruskému tanku. Připravte se na německý tank, který se objeví mezi domy vlevo. Až ho zničíte, tak následujte vedoucí tank k nádraží. Před ním vás napadne dvojice německých tanků. Zaútočí na vás z obou stran, tak na to buďte připraveni.

Po zničení obou tanků prorazte vchod a vjeďte do budovy nádraží. Na ochozech v prvním patře se postupně objeví několik raketometčíků, kterých se musíte co nejrychleji zbavit. Teprve až budou všichni Němci v budově mrtví, můžete vystoupit z tanku. Vyběhněte k dvojici vojínů a spolu s nimi se prostřílejte několika místnostmi ke schodišti. Až vyběhnete do druhého patra, tak v místnosti s několika ruskými vojáky sledujte zeď, na kterou ukazuje zlatá hvězda. Po lehkém bombardování se zeď zhroutí a vy budete muset postřílet skupinku překvapených Němců. Na závěr úrovně se budete muset budovou prostřílet až do malého domku, který najdete na střeše.

### 1.7 Operation Little Saturn

Další tankistická úroveň začíná útokem střemhlavých bombardérů. Vaším úkolem bude sestřelit nejméně 6 z nich, takže se máte opravdu na co těšit. Doporučujeme vám hned na začátku útoku vyhledat nějaký vhodný kryt. Nám se jako ideální jeví skála uprostřed údolí. Pokud stojíte těsně před ní, tak se bomby budou rozbíjet o skálu a vaše poškození se tím sníží na minimum. Ze svého částečného krytu se můžete v klidu věnovat sestřelování letadel (použijte kulomet spřažený s dělem).

Po odražení leteckého útoku můžete v klidu pokračovat k letišti. Těsně před vaším příjezdem začnou na letiště dopadat kaťuše. Chvilku si počkejte, než budou zničena všechna protitanková děla (pár jich ale může přežít, tak si na ně dávejte pozor). Až bude letiště vypadat dost zničeně, tak vjeďte dovnitř a začně-

### OVLÁDÁNÍ

#### CO JE CO

**Levý analog »** pohyb
**Pravý analog »** míření
**Křížek »** interakce s okolím
**Kolečko »** snížení postoje o jeden stupeň
**Trojúhelník »** zvýšení postoje o jeden stupeň
**Čtvereček »** nabíjení
**R1 »** střelba
**R2 »** úder pažbou
**L1 »** přesnější míření
**R2 »** házení granátů

te si dávat pozor na dotěrné raketometčíky. Ti jsou často umístěni na strážních věžích, které byste měli preventivně ničit, i když z nich zrovna nikdo nestřílí. Kromě pěšáků na vás vyjede také pár tanků, takže byste měli být stále ve střehu.

Zlatá hvězda vás po chvilce dovede až na místo, kde na vás čeká trojice nepřátelských tanků. Máte je vyznačené na kompasu, takže s jejich hledáním problémy mít nebudete. Po jejich zničení budete navedeni do skladiště, ve kterém najdete ruský tank napadený německými pěšáky. Pokud je rychle postříláte svým kulometem, tak se tank přidá do vaší malé skupinky. Nakonec vám mechanik sdělí, že je váš tank poškozen a potřebuje několik malých oprav. Zajeďte tedy do označeného skladiště, ve kterém musíte vystoupit a pokračovat dál po svých.

Vaším úkolem je postřílet 4 raketometčíky, kteří jsou rozmístěni v prvním patře skladiště. Doběhněte ke schodišti na konci haly a vyběhněte na ochoz, po kterém musíte pokračovat až ke dveřím vedoucím do malé kanceláře. V kanceláři je několik protivníků, kteří se kryjí za knihovnami a skříňkami. Až všechny postříláte, tak doběhněte ke dveřím, které vedou na další část ochozu. Před otevřením dveří vám doporučujeme dobít zbraň, protože na ochozu vás čeká souboj s raketometčíky. Pokud budete dost rychlí, tak byste je měli postřílet tak rychle, že ani nestačí opětovat vaši palbu. Nakonec se po ochozu prostřílejte až ke schodišti, po kterém seběhnete ke svému tanku.

### 1.8 Airfield Ambush

Až vyjedete ze skladiště, tak zničte strážní věž přímo před vámi. Pak následujte ostatní tanky a ve skupině se prostřílejte až na železniční seřadiště, které je plné německých tanků. Pokuste se je zničit v plné rychlosti, čímž zabráníte vlastnímu poškození. Až bude kolem klid, tak pokračujte dál směrem přes koleje. Dostáváte se mezi řadu hangárů, kolem kterých je rozestavěno celkem 10 transportních Ju-52. Vaším úkolem je všechna tato letadla zničit. Začněte zleva, protože krajní letadlo na této straně je schované v hangáru. Po jeho zničení začněte projíždět mezi hangáry a likvidujte jedno letadlo po druhém.

Po zničení všech označených cílů se za posledním letadlem vlevo otevřou vrata vedoucí do jednoho z hangárů. Nejprve postřílejte všechny raketometčíky, kteří se vás pokusí v hangáru přivítat. Pak projeďte na přistávací plochu za hangárem a začněte postupovat směrem na sever. Přistávací plocha je poměrně dlouhá a vy se cestou můžete bavit tím, že budete sestřelovat vzlétající letadla. Před koncem dráhy se připravte na tank, který se vás pokusí napadnout zleva. Za přistávací dráhou pokračujte dál po úzké polní cestě, po níž dojedete až k zátarasu s několika hořícími tanky.

Je na čase opět vstoupit z tanku vyříkat si to s Němci z očí do očí. Zprava oběhněte hořící tank a pusťte se do boje. Mezi hořícími nákladními auty na vás čeká několik protivníků, kteří nejsou příliš dobře vidět. Naštěstí je zde dost úkrytů i pro vás. Až se dostanete za poslední hořící trosky, tak oběhněte malou skálu napravo od silnice a postřílejte několik Němců na začátku dlouhého příkopu. Ten je dost dlouhý, takže vám umožní postupovat pěkně v krytu až k německé základně na kopci. Až se přiblížíte k několika zaparkovaným náklaďákům, tak zbystřete. Před vámi je totiž kontrolní věž, na které mají Němci umístěno nepříjemné kulometné hnízdo.

Další kulomet je umístěn na obrněném transportéru vlevo, takže se dostanete do křížové palby. Počkejte si, až budou kulometčíci nabíjet. Pak z příkopu rychle přeběhněte za náklaďáky vpravo. V tom druhém najdete kromě lékárničky také raketomet, který se vám bude hodit. Použijte ho na zničení obou kulometů (mířte přesně, protože máte jen 2 rakety). Pak zprava oběhněte kontrolní věž a vyrazte dveře. Vaším úkolem je prostřílet se až do kontrolní místnosti v nejvyšším patře. Po likvidaci všech Němců se vraťte o patro níž a seberte dokumenty, které leží na velkém kontrolním panelu.

## 2. NORTH AFRICA

### 2.1 Dirty Deeds

Ze sněhu se přesunete rovnou do vyprahlé Afriky. Na začátku úrovně se držte vpravo a skrčení doběhněte až ke zdi, za kterou slyšíte hlasy několika německých vojáků. Dojděte až k díře, kterou můžete na vojáky začít pálit. Postupujte směrem k malému domku, za kterým vidíte pozice 3 kulometů. Jejich umlčení je vaším prvním cílem. Skrčení doběhněte k další zdi, za kterou je ulice pod palbou kulometů. Počkejte si na pauzu v jejich palbě a pokuste se přeběhnout přes ulici k domku, na jehož pravé straně vidíte schodiště. Prostřílejte se na střechu domku a zabijte kulometčíka. Pak se sami chopte kulometu a postřílejte Němce v obranných pozicích pod vámi.

Po umlčení kulometů můžete postupovat městečkem dál směrem k německému velitelství. Bohužel se vám do cesty postaví nepřátelský tank. Naštěstí jste vyzbrojeni přísavnými granáty, které se po svém dopadu přilepí na trup tanku. Stačí 2 zásahy a tank je zničen. Pak pokračujte na velitelství, které je umístěno v nejvzdálenějším domku. Jakmile se k němu přiblížíte, tak se otevřou dveře a vy můžete dovnitř hodit jednu nálož. Pak vběhněte dovnitř a postřílejte Němce stojící u oken (pokud budete mít štěstí, tak se budou věnovat vašim spolubojovníkům před domem).

Až velitelství vyčistíte, tak vám jeden z Angličanů otevře zadní východ. Po dlouhém schodišti se budete muset prostřílet až do malého domku na kopci. Postřílejte všechny uvnitř a pak proběhněte dveřmi naproti vchodu k vysoké anténě. Na její základně vidíte označený bod, na který musíte položit jednu nálož C4. Stáhněte se a po explozi začněte postupovat směrem do druhé části městečka, kterou vidíte pod kopcem. Při sestupu dolů si dávejte pozor na palbu kulometů z nejvyššího domu.

Tento dům je vaším dalším cílem. Přibližte se k němu směrem od silnici a prostřílejte se na rozlehlou terasu, na které je rozmístěno několik kulometů. Až postříláte všechny Němce, tak se chopte kulometu, který je namířen na hlavní německou základnu. Na jejím nádvoří se bude sbíhat tolik protivníků, že je ani nebudete stíhat střílet. Pořád si ale dávejte pozor na kulomet uprostřed nádvoří. Němci se ho budou stále snažit používat a vy musíte střílet jednoho kulometčíka za druhým.

Po určité době pohyb na nádvoří ustane a německý obrněný transportér prorazí bránu. Seběhněte na silnici a začněte postupovat směrem do základny. Pokud jste byli u kulometu důslední, tak byste neměli narazit prakticky na žádný odpor. Za bránou se držte vlevo a postřílejte skupinku Němců, kteří postávají u generátoru. Až všechny zlikvidujete, položte na označené místo časovanou nálož.

### 2.2 Depot Saboteurs

Následujte své spolubojovníky a postřílejte všechny Němce nad schodištěm v protějším domě. Pak vyběhněte do prvního patra a spolu se seržantem vejděte do krátké chodby, na jejímž konci najdete několik talířových min. Pak vyskočte oknem do uličky za domem a prostřílejte se až do dalšího velkého domu se schodištěm. Postřílejte všechny protivníky v prvním patře a začněte se věnovat likvidaci 3 tanků, které jsou vaším primárním cílem. Měly by kroužit kolem několika domů a vy máte několik možností, jak se jich zbavit. Tou první je metoda, kterou už jste jednou použili. Stačí na tank hodit 2 přísavné granáty a je vymalováno. Druhu možností je

použití min. Tanky krouží po stále stejné trase, takže není nic jednoduššího, než mu položit do cesty minu.

Až budou všechny 3 tanky zničeny, tak musíte začít postupovat směrem k německému skladišti. Na cestě ke skladišti vás ale čeká velká nepříjemnost ve formě 2 kulometných hnízd. První z nich je umístěn kousek nalevo od místa, kde stál třetí tank. Vyběhněte do druhého patra nejvyšší budovy ve městečku a oknem namířeným na sever uvidíte hnízdo pěkně seshora. Až zlikvidujete kulometčíka, tak postřílejte všechny Němce, kteří se pokoušejí o protiútok. Pak seběhněte dolů a dál pokračujte do uličky, která vede od kulometného hnízda směrem za řadu domků.

Uličkou se dostanete až k bráně skladiště. Na strážním domku nalevo od brány je umístěno druhé kulometné hnízdo. Lehněte si a lehce vykoukněte zpoza rohu. Až zastřelíte kulometčíka, tak můžete začít postupovat směrem k domku. Vaším úkolem je postřílet všechny protivníky, kteří jsou v domku umístěni. Ono to stejně jinak nejde, protože za bránu se jinak než strážním domkem nedostanete.

Až budete za bránou, tak překvapte a rychle zastřelte dalšího kulometčíka. Ten je umístěn kousek za bránou napravo od cesty. Dál můžete postupovat buď po cestě nebo za domy vlevo. My vám doporučujeme spíše levou cestu, protože se tak dostanete do výhodného postavení vůči dalšímu kulometnému hnízdu. To je umístěno přímo mezi barely s benzínem, a dokud se ho nezbavíte, nemáte vyhráno. Až zastřelíte kulometčíka, tak z bezpečné pozice postřílejte také všechny protivníky kolem. Němci mají totiž nepříjemnou tendenci kulomet znovu obsadit. Když budou všichni mrtví, tak můžete začít ničit hromady barelů. Během toho se na scéně objeví několik nových protivníků, ale nemělo by to být nic hrozného. Po zničení všech barelů se budete muset prostřílet k džípu, který stojí před bránou skladiště.

### 2.3 A Desert Ride

Na začátku úrovně přejde animace plynule v akci. Sestřelte Němce na skále a pak zalehněte na silnici vedle džípu. Zpoza skály vyběhne několik protivníků, které byste měli puškou snadno postřílet. Až bude dotankované palivo, tak naskočte do džípu a chopte se kulometu, který bude po celý zbytek úrovně vaší jedinou zbraní. Doporučujeme vám vyzkoušet si míření pomocí jeho mušky. Pokud se díváte do mířidel, tak se sice kulomet otáčí pomaleji, ale vaše přesnost se výrazně zvětší.

Odlišnosti mezi oběma způsoby míření si můžete pořádně vyzkoušet u prvního zátarasu. Rychle postřílejte nejbližší vojáky a pak se věnujte nákladnímu autu. Jakmile ho zničíte, tak se džíp zase rozjede (pokud zůstanete u zátarasu příliš dlouho, tak se objeví další vojáci). Po tom, co minete několik skupinek nepřátelských vojáků, se na scéně objeví střemhlavé bombardéry. Budou na vás nalétávat směrem zepředu a vy je musíte za každou cenu sestřelit ještě před tím, než shodí svou bombu (asi vám nemusíte radit, že byste měli mířit na motor). Pokud nesestřelíte ani jeden bombardér včas, tak jsou vaše dny sečteny.

Při další cestě se soustřeďte hlavně na vojáky s raketomety a kulometčíky. Naštěstí jste pro ně v plné rychlosti dost špatný terč, takže setkání s nimi nemusí být fatální. Horší je to ve chvíli, kdy opět zastavíte. Před vámi je skupinka vojáků a obrněný transportér. Vaším prvním cílem by měl být barel vedle transportéru. Až exploduje, tak můžete postřílet vojáky a nakonec zničit nákladák blokující cestu. Na nejbližším kopci se připravte na druhý útok střemhlavých bombardérů. Poslední krušné chvíle zažijete na křižovatce, kde váš řidič prudce zahne doleva, aby objel nepřátelský tank. Kousek od tanku vám totiž chcípne motor a vy budete muset odrazit útok skupinky pěšáků. Pokud přežijete, tak už byste to měli do pevnosti zvládnout.

### 2.4 Raiding the Fortress

Boj o pevnost začínáte kousek od brány, kterou dovnitř proudí nekonečné zástupy Němců. Vaším prvním úkolem je vyhodit bránu do vzduchu a zabránit tak Němcům ve vstupu do pevnosti. To ale nebude nic jednoduchého. Němci totiž mají ve věži za bránou umístěné 2 kulomety, které vám určitě přidělají pár vrásek. Naštěstí máte svou pušku, která je v takové situaci vaší jedinou účinnou protizbraní. Oběhněte barel před vámi a schovejte se za schodiště vedoucí do středu pevnosti. Škvírou mezi schodištěm a sloupem pak zastřelte oba kulometčíky.

Ihned po umlčení kulometů zaútočte na bránu. Postřílejte všechny Němce v jejím okolí (chvilku trvá, než do pevnosti vtrhne další vlna protivníků) a pak

rychle položte nálož na pravý nosný sloup. Odběhněte někam do krytu a po zničení brány se prostřílejte k věži za bránou. Při tom si musíte dávat pozor, aby se některý z Němců nechopil opuštěného kulometu (to by bylo opravdu hodně nepříjemné překvapení). Ve věži na vás samozřejmě čeká další skupina protivníků, které budete muset zlikvidovat. Až se vám to povede, tak vyběhněte po schodech na věž a promluvte si se seržantem, kterého budete muset doprovodit na druhou stranu pevnosti.

Seběhněte zpět na nádvoří a pokračujte směrem do středu pevnosti. Zde se vám naskytne pohled na druhou bránu, kterou do pevnosti proudí další zástupy Němců. Tentokrát je ale nemůžete zastavit, takže se s nimi vůbec nezdržujte. Místo toho běžte směrem doprava a přelezte nízkou zídku, za kterou vidíte stopovky kulometu. Těsně u zdi budete před kulometem krytí, takže se ho nemusíte bát. Vezměte si do ruky pušku a pomalu vykoukněte směrem k obrněnému transportéru, na kterém je kulomet umístěn.

Až zastřelíte kulometčíka, tak k transportéru doběhněte a položte na něj nálož. Před explozí se stáhněte směrem k bráně, protože v rohu pevnosti se krčí několik Němců. Až transportér vyletí do vzduchu, tak se začněte zajímat o to, kde se nachází váš chráněnec. Začněte ho krýt a doprovoďte ho k transportéru. Ten obejděte zprava a rychle zastřelte dalšího kulometčíka, který má svůj kulomet namířený přímo na transportér. Pak postřílejte Němce na schodišti nalevo od kulometu a seběhněte do podzemí.

## 3. WESTERN FRONT

### 3.1 First City to Fall

Děj hry se přesouvá na západní frontu do města Aachen. Vaším hlavním úkolem v první úrovni bude doprovázet samohybné dělo při jeho cestě městem. A úkol to nebude jednoduchý. Na začátku se kryjte těsně za dvojicí tanků, které vám budou dělat štít. Na rohu se sice na chvilku zastaví, ale po pár výstřelech budou pokračovat dál. Až se tanky zastaví podruhé, tak si počkejte na výstřel, kterým tank zničí část budovy na pravé straně ulice. Vběhněte do budovy a prostřílejte se do prvního patra. Až postřílíte všechny Němce na chodbě, tak vejděte do posledních dveří vpravo a zastřelte vojáka s raketometem.

Vraťte se na ulici a opět se ukryjte za tanky. Ty popojedou na velké náměstí, kde vás čeká dost nepříjemná bitva. Kryjte se před palbou kulometů a pokuste se vykouknout směrem doprava. Na této straně se totiž objeví první dvojice raketometčíků. Co nejrychleji je zastřelte a přesuňte se mezi své tanky. Další protivník s raketometem by měl být přímo před vámi. Čtvrtý raketometčík se objeví nalevo před levým tankem a poslední pak přiběhne přímo zleva. Vojáci s raketomety jsou bohužel podporováni řadovými pěšáky, takže v tom asi budete mít napoprvé trochu zmatek. Opakování je ale matka moudrosti.

Pokud se vám podaří zastřelit všech 5 vojáků s raketomety, tak se dá kolona opět do pohybu. Až zahne za roh, tak běžte směrem doleva, protože z tohoto směru se ke koloně přiblíží další dvojice raketometčíků. Pak se věnujte čištění

prostoru a doplňování zdraví. Jakmile se opět přiblížíte ke svým tankům, tak se dají do pohybu. Přímo před nimi se po chvilce objeví 2 vojáci s raketomety. Postřílejte je i s jejich doprovodem a pak si kryjte obě strany, protože se na vás valí davy pěšáků.

Sledujte levou stranu ulice. Až se dostanete ke zničenému domu, tak se z něj vyvalí početná skupinka nepřátel. Jako obvykle jsou mezi nimi také 2 vojáci s raketomety. Až je zastřelíte, tak se začněte věnovat sami sobě. V ulici už jsou totiž jen pěšáci, kteří půjdou po vás. Kolona při tom pomalu zajede za další roh a vy budete muset zaběhnout do domu napravo od prvního tanku. Dům je plný Němců a vy se budete muset prostřílet do druhého patra, ve kterém jsou v jedné místnosti zavření 2 raketometčíci.

Při cestě zpět na ulici narazíte na tuhý odpor. Až se prostříláte zpět do přízemí, tak pokračujte doleva a po dalších schodech seběhněte do sklepa. V něm začíná dlouhý tunel plný protivníků, kterým se budete muset prostřílet do dalšího sklepa. Z něj vyběhněte do prvního patra, kde najdete těžký kulomet. Použijte ho a postřílejte všechny protivníky na náměstí (vojáci s raketomety se pohybují mezi sloupy protější budovy). Až se vám ozve velitel, tak seběhněte do přízemí a opět se připojte k tankům. Jakmile se rozjedou, tak kolonu zezadu napadne trojice raketometčíků, kteří vylezou z kanálu. Až je zastřelíte, tak ukončete úroveň tím, že slezete do kanálu.

### 3.2 Underground Passage

V kanalizaci bude vaším úkolem zničit 5 žebříků, které slouží Němcům jako alternativní cesty při jejich výpadech. U prvního začínáte, tak na něj rovnou položte nálože a seběhněte po schodech dolů. Dál pak pokračujte chodbou vedle zničeného žebříků. Po kruhovém schodišti se prostřílejte do velké haly, ve které se budou Němci krýt za hromadami sutin. Z haly vedou 2 východy. Vy musíte nejprve použít ten vpravo, který vede do dlouhé haly s klenutým stropem. Hala je plná protivníků a prostřílet se na druhou stranu nebude jednoduché. Bohužel žádná cesta okolo neexistuje, takže se budete muset prostřílet od překážky k překážce.

Za úzkým průchodem najdete druhý žebřík. Vraťte se až do předchozí haly, ve které jsme vás upozorňovali na 2 východy. Teď použijte ten druhý a po točitých schodech vyběhněte ke třetímu žebříku. Po jeho zničení pokračujte do chodby hned vedle zničeného žebříku. Dostáváte se na ochoz nad dlouhým tunelem. Postupujte opatrně, protože Němci jsou na ochozu i dole v tunelu. Až se přiblížíte ke konci, tak si hlídejte kulometné hnízdo, které se objeví za širokým sloupem. Buď použijte pušku, nebo se pokuste proplížit podél nízké stěny až za palebný úhel kulometu.

Až zlikvidujete všechny Němce v jejich obranném postavení na konci tunelu, tak vyhoďte do vzduchu jejich předposlední žebřík. Chodbou vpravo se dostanete až do široké chodby, ve které bojuje malá skupinka Američanů s Němci. Postřílejte všechny Němce a doběhněte na konec chodby, kde se můžete ukrýt za hromadou sutin. Zůstaňte v krytu, protože do chodby za chvilku vtrhne početná skupinka nepřátel. Až je postříláte, tak pokračujte úzkými chodbami k poslednímu žebříku. Po jeho zničení se budete muset probojovat chodbou vpravo až do sklepa nejbližšího domu.

### 3.3 Surrender at Aachen

Nejprve vás čeká vyražení dveří a cesta směrem na půdu. Až dorazíte ke kulometnému hnízdu s výhledem na ulici, tak postřílejte všechny Němce a chopte se kulometu. Pod vámi se objeví kolona z předminulé úrovně. Asi vás nepřekvapí, že se vzápětí všude kolem objeví spousta Němců, kteří na kolonu zaútočí. Vaší prioritou bude jako už tradičně postřílet všechny vojáky s raketomety. První 2 se objeví v ruinách přímo pod vámi. Mnohem nebezpečnější je ale celá skupinka raketometčíků, kteří se budou objevovat ve dvou patrech budovy vpravo. Vyčištění této budovy je stěžejní, protože raketometčíci dokáží vaše samohybné dělo rozstřílet během chvilky.

Až se dá kolona opět do pohybu, tak pokračujte po prknech na půdu sousedního domu. Zde seběhněte o patro níž, a jakmile vyrazíte dveře, otevře se vám pohled na velké schodiště plné protivníků. O patro níž uvidíte dvojici raketometčíků, kterým byste měli pod nohy hodit granát. Prostřílet se k nim vám totiž zabere dost času. Po vyčištění prvního patra seběhněte do přízemí, kde vás čeká další skupinka protivníků. Prostřílejte se ven na ulici, kde se po delší době opět připojíte ke své koloně. Jakmile se dá do pohybu, tak si kryjte pravou stranu, kde se objeví první raketometčík.

Kolona se bude díky boji s kulomety pohybovat velmi pomalu. Na rohu před náměstím se na chvíli zastaví a vy musíte doběhnout až k prvnímu tanku, aby se dala opět do pohybu. Před náměstím si dejte pozor na dvojici raketometčíků vlevo. Na náměstí narazíte na nepřátelské tanky. Rychle přeběhněte na druhou stranu a vejděte do domu nalevo od ulice. Domem se prostřílejte do uličky plné protivníků. Je jich neomezený počet, takže uličku nikdy nevyčistíte (ale kulometčíka v domě na konci ulice naštěstí nikdo nenahradí). Prostě budete muset zariskovat, protože postup od překážky k překážce zde není nic příjemného.

Nakonec se probojujte až do kolmé ulice, ve které musíte odrazit útok Němců zprava. Také si dejte pozor na kulometné hnízdo, které má pokrytý celý roh. Až budou všichni mrtví, tak doběhněte k zeleným dveřím posledního domu vpravo. Domem se prostřílejte až do nejvyššího patra, kde překvapíte dvojici vojáků s raketomety. Zastřelte je a pak použijte raketomety poházené všude kolem na zničení dvojice německých tanků, které jsou umístěny přímo pod vámi.

### 3.4 Come out Fighting

Jako americký tankista dostanete za úkol krýt kolonu samohybných děl. Následujte ostatní tanky, které vás dovedou na rozlehlou zasněženou pláň. Na tu se zprava blíží německá kolona tanků. Jsou to většinou Tigery, takže nemůžete počítat s tím, že je zničíte dvěma zásahy. Většinou totiž vydrží i 3 nebo 4, takže bitva bude dost nepříjemná. Rozhodně se do ní nevrhejte po hlavě a zůstaňte na cestě mezi stromy. Němci si budou všímat ostatních tanků a vy budete moci v klidu střílet. Před koncem bitvy ale budete muset na pláň sjet, protože poslední tanky stojí na cestě na jejím východním konci.

Až budou všechny německé tanky zničeny, tak zaujměte pozici, ze které uvidíte dobře na východní cestu. Po ní totiž na pláň přijedou 4 Pantery, které budete muset co nejrychleji zničit (pokud zničíte rychle první tank, tak tím zablokujete všechny tanky za ním). Pak kolem nich projeďte a pokračujte směrem k městu. Cestou si ale dávejte pozor na velmi nepříjemná protitanková děla, která jsou rozmístěna podél silnice (cestou do města narazíte celkem na 4, z toho 3 jsou napravo od silnice).

Jakmile se přiblížíte k městu, tak se rozpoutá hodně nepřehledná bitva. Naproti vám vyjede německý tank, který by měl být vaším prvním cílem. Pak se zaměřte na protitankové dělo, která je umístěno na první zahradě v pravé části města. Vzápětí se vám na kompasu označí pozice dalších 2 děl, která budete muset zničit. Jsou umístěna zhruba ve středu města a kryjí se navzájem. Doporučujeme vám proniknout do města

zprava (rozhodně nevjíždějte do města po hlavní silnici) a pokusit se děla napadnout z boku. Při manévrování městem se ale připravte na přítomnost dalších 2 německých tanků, které se mohou ukrývat za jakýmkoliv domem.

Po zničení děl dojeďte na označený bod, kde musíte vystoupit z tanku. Pokračujte do domu vpravo a prostřílejte se až ke schodišti, které vede do prvního patra. Tam najdete 2 místnosti, ve kterých jsou umístěny celkem 3 kulomety. Až postřílíte všechny kulometčíky, tak se prostřílejte zpět ke svému tanku, ve kterém budete muset pokračovat do další části města. Při opouštění té první části si ale dávejte pozor na 2 tanky, které na vás čekají za posledními domy. Napravo od silnice je pak umístěno protitankové dělo. Po dosažení druhé části města se připravte na podobný scénář. Opět musíte nejprve zničit 3 děla a několik tanků kličkujících mezi domy. První 2 děla jsou umístěna na hlavní silnici a třetí najdete nalevo od města.

Až děla zničíte, tak dojeďte k domu, před jehož vchodem si musíte dát pozor na kulometčíka u protějšího rohu. Po jeho zastřelení vejděte dovnitř a postřílejte všechny Němce v prvním patře. V poslední místnosti vpravo najdete několik lékárniček, které budete potřebovat. Pak doběhněte na označené místo, kde najdete několik raketometů. Ty musíte použít na odražení německého tankového útoku. Až zničíte všechny německé tanky pod okny, tak se vraťte do svého tanku a probojujte se do třetí části města. V té vás nejprve čeká souboj s početnou tankovou jednotkou. Až zničíte všechny označené tanky, tak braňte kostel, na který se pokusí Němci zaútočit.

### 3.5 Road to Remagen

Před vámi je úroveň, která se dá absolvovat mnoha různými způsoby. Remagen je totiž zpracován tak, že můžete postupovat několika ulicemi a v každé z nich vás čeká něco trochu jiného. Pokud budete postupovat po hlavní, tak se musíte připravit na kulometná hnízda umístěna v bočních uličkách vlevo. Naštěstí stačí vyřídit první kulomet a tomu druhému se dostanete zadní spojovací uličkou do zad. Druhou možností je postupovat ulicí napravo od té hlavní. Touto cestou sice obejdete oba kulomety, ale po návratu na hlavní ulici se dostanete před hlaveň dalšího kulometu. Zkrátka ani jedna z možných cest není vyloženě lehká.

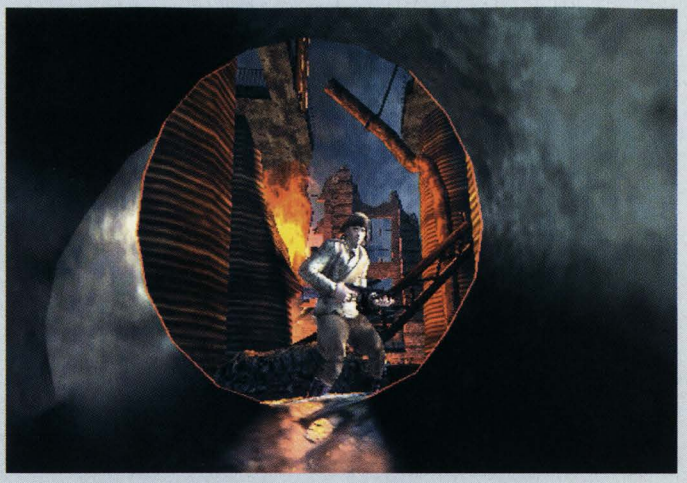
Jak se říká, všechny cesty vedou do Říma. Také vy se dříve nebo později dostanete do části města, ze které poprvé spatříte most. Po nahlášení této překvapivé zprávy musíte postupovat dál směrem k mostu. V cestě vám ale stojí malý parčík, kolem kterého je rozmístěno několik kulometů. Pokud jste na začátku úrovně zvolili postup směrem doleva, tak byste se měli dostat do docela výhodné pozice (mluvíme o nejvzdálenějším schodišti, které vede ke zmiňovanému parčíku). Nejbližší kulomet totiž napadnete zezadu a druhý kulomet u dlouhého průchodu můžete napadnout ze schodiště, ze kterého máte lehký nadhled. Každopádně vaším cílem je právě průchod vedoucí do další části města.

Průchodem se prostřílejte až na ulici, kde je vpravo umístěno další kulometné hnízdo. Až ho zlikvidujete, tak se prostřílejte na schodiště vedoucí ke kostelu. Ten můžete obejít ze dvou stran. Doporučujeme vám obejít ho zleva, protože se tak dostanete do zad kulometnému hnízdu u východu do další ulice. Touto ulicí se prostřílejte až na malé náměstí, na kterém vás překvapí dvojice tanků. Rychle proběhněte do budovy radnice, kterou najdete za plotem vpravo. Prostřílejte se do prvního patra, kde v místnosti vpravo najdete několik raketometů. Až zničíte oba německé tanky, tak stačí vyběhnout na náměstí.

### 3.6 Last Bridge Standing

A opět je zde klasický doprovod kolony tanků. Ty jsou ale naštěstí odolnější než samohybné dělo, takže by měly vydržet pár zásahů. Stačí vyběhnout do ulice před tanky a kolona se dá do pohybu. Cestou na první náměstí se ukáže několik vojáků s raketomety. Většinou útočí zepředu, takže se budete muset držet po straně prvního tanku. Až se probojujete na velké náměstí, tak se kryjte za prvním tankem a doběhněte k 5 minám, které budete muset odstranit. Také ale nesmíte zapomenout na kulometné hnízdo, před kterým zastaví první tank. Ten vám svým tropem umožní, abyste kulomet obešli zleva a postříleli všechny německé vojáky v jeho okolí.

Po odstranění min tanky prorazí val, který si Němci postavili uprostřed náměstí. Až se prostřílíte na druhou stranu valu, tak se držte u stěny vlevo. Za rohem je totiž nepříjemné kulometné hnízdo (doporučujeme vám použít na něj granáty). Z brány v protějším rohu náměstí



vyběhne několik vojáků s raketomety, tak je co nejrychleji postřílejte. V ulici za náměstím se pak připravte na skupinku, ve které jsou opět také raketomety. Nejnebezpečnější je ale raketometčík v prvním patře domu kousek od náměstí.

Po lítém boji se dostanete až na křižovatku, v jejíž levé části je další kulometné hnízdo. Po jeho umlčení k němu rychle doběhněte, protože je zde hodně Němců, kteří se kulometu rádi chopí. V ulici vlevo se pak objeví několik vojáků s raketomety. Po vyčištění křižovatky se tanky zaseknou před velkým valem. Pokračujte do postranní ulice a kolem hřbitova se prostřílejte až do prostoru za tímto valem. Tanky vám pomůžou zničit kulometné hnízdo a rozjedou se směrem k továrně na nábytek.

Odrazte útočící vlnu německých pěšáků a postřílejte vojáky s raketomety, kteří na kolonu zaútočí zezadu. Pokud se chcete blýsknout, tak seberte raketomet a zničte německý tank. Doprovoďte tanky uličkou mezi skladišti a likvidujte raketometčíky, kteří budou na kolonu útočit z několika stran. Až kolona dojede na konec dvou dlouhých skladišť, tak se ze skladiště přímo naproti vám vyvalí vlna raketometčíků. Postřílejte všechny Němce ve skladišti a pak běžte k dřevěným vratům skladiště, před kterým stojí první tank. Pomocí granátu zničte vrata a pak postupně vyčistěte celé skladiště od nepřátel. Jakmile vyčistíte jednu halu, tak by měly tanky popojet. Nakonec se dostanete až na cestu za skladištěm, která vede k mostu.

### 3.7 Into the Heartland

Závěrečná úroveň je sice rozsahem velmi malá, ale přesto vám určitě nějakou tu chvilku zabere. Dostáváte se totiž na most, který je doslova přeplněný protivníky. Naštěstí je zde spousta sutin a sloupů, za kterými se můžete krýt. Hned ze začátku vám doporučujeme porozhlédnout se po pušce G43, která je vybavená optikou. Bude se vám totiž hodit ve chvíli, kdy se přiblížíte ke strážním věžím na druhém konci mostu (nevyplýtvejte její munici). Ale to je ještě kousek cesty. Postupujte po stranách mostu, a pokud vám trosky zabrání v dalším postupu, tak přeběhněte na druhou stranu.

Až se dostanete na dostřel k věžím, tak použijte zmiňovanou pušku G43 a postřílejte vojáky u kulometů. Pokud se jich včas nezbavíte, tak se máte opravdu na co těšit. Vaším hlavním cílem jsou dveře, které vedou do levé věže. Bohužel k nim budete muset přeběhnout pod palbou, protože všech protivníků se nezbavíte. Jednoduše si doplňte zdraví na maximum a do věže proběhněte (plížení vám bohužel nepomůže). Připravte si nějakou automatickou zbraň, protože uvnitř věže vás čekají davy protivníků.

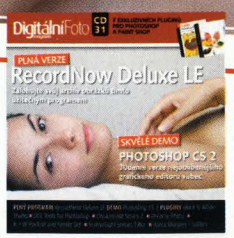
Interiér věže je bohužel dost nepřehledný, takže se můžete cítit lehce zmatení. Doporučujeme vám nejprve postřílet všechny protivníky a teprve pak věž v klidu prohledat. Najdete zde dost lékárniček, které se vám budou ještě hodit. Pak se v nejnižším patře porozhlédněte po dlouhé chodbě (zlatá hvězda vás do chodby pohodlně dovede), která vede do druhé věže. Ta vypadá uvnitř podobně jako ta první, ale narazíte v ní na mnohem tužší odpor. Vaším cílem je prostřílet se až do nejvyššího patra, kde je umístěno protiletadlové dělo. Až postřílíte všechny protivníky, tak ho použijte a sestřelte všechny střemhlavé bombardéry, které budou útočit na most.

**Jakub Holý**

Časopis **Digitální** foto

**V prodeji od 27. září**

Váš **průvodce** světem **digitální** fotografie




**Na CD najdete**

**Plnou verzi programu RecordNow Deluxe LE a 30denní demo Photoshopu CS 2**

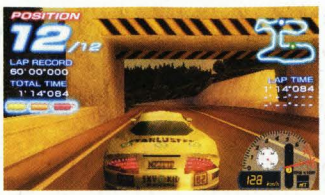
Klikněte na naše stránky **www.digifotomag.cz**

# PSP TIPS

**Nejlepší tipy a rady na „přenosné“ hry pro vaši PlayStation Portable!**

# RIDGE RACER

**Pár triků jak se stát nejlepším!**



### START

Dobrý start je nezbytnou součástí vaší úspěšné jízdy - rychle tak můžete předjet soupeře a koncentrovat se na vlastní jízdu. Vytočte motor do maximálních otáček, pak na okamžik uberte a snažte se ukazatel rychloměru udržet těsně před červenou částí - dosáhnete toho neustálým lehkým poklepáváním plynu. Pro auta kategorie Class 1 je to mezi šestkou a sedmičkou, později se ukazatel zvyšuje. Natrénovat správné načasování (ukazatel by měl dosáhnout nejvyšší bod právě v okamžiku startu závodu) vám bude chvilku trvat, ale stojí to za to. Pokud se vám to podaří, začnete s docela zásadním zrychlením - existují tři druhy startovního zrychlení od „Not Bad“ přes „Good“ až po „Wow!“.

### DRIFT

Driftování (tedy zatáčení za pomoci smyku) je naprosto nejdůležitější věcí, kterou se budete muset pro úspěch v *Ridge Raceru* naučit. Jednak tak rychleji projedete zatáčkami, jednak také úspěšným driftováním získáváte turbo. Díky bohu není driftování příliš obtížné, i když hodně závisí na typu zvoleného auta a vašem řidičském stylu. Základní rada zní:

1. Přibližte se k rohu a rychle zatočte do příslušného směru.
2. Přestaňte mačkat plyn na zlomek vteřiny a pak jej rychle znovu stiskněte pro driftování.
3. Pomocí analogové páčky regulujte prudkost zatáčení a směr driftování.
4. Pro ukončení driftu pohněte páčkou do opačného směru zatáčky, dokud se auto nenarovná.

Je také možné projet za stálého driftování skupinou několika zatáček tím, že se pohybujete z jednoho driftu do druhého - dosáhnete toho tak, že při čtvrtém bodu (rušení driftu) přestanete na okamžik mačkat plyn.

### PŘEDJÍŽDĚNÍ

Předjíždění vašich soupeřů může být mnohdy hodně obtížné - protivníci vám často budou blokovat cestu (obzvláště v průběhu obtížnějších EX Tours). Většinou funguje předjíždění v zatáčkách vnitřní cestou, obzvláště pokud jste jen malý kousek za soupeřem. Někdy je ale lepší vzít to vnější cestou, což platí obzvláště u dlouhých a táhlých zatáček. Driftování je obecně rychlejší, a pokud máte dobrou rychlost, můžete předjet každého. Obecně platí, že dobrý závodník může být na konci prvního kola na čtvrtém místě (a to i v nejtěžších EX Tours), ti nejlepší už ale mohou být na špici.

### TURBO

Nitro zrychlení je poměrně vzácná komodita, přičemž pro její získání nezáleží jen na úspěchu v driftování, ale také na zvoleném autě. Dynamická auta obvykle zaplňují ukazatel nitra pomaleji než auta, která jsou postavena na driftování. V každém případě je třeba s boostem šetřit a používat ho jen tehdy, kdy ho opravdu potřebujete! To bývá obvykle v posledním kole závodu, kdy třeba potřebujete dojet některé závodníky před sebou. To se hodí obzvláště u duelů proti speciálním vozům.

### ZRCÁTKO

Zpětné zrcátko je váš největší kamarád, protože v něm můžete spatřit potenciální nebezpečí. Sledujte jej, a pokud se blíží soupeř, pokuste se mu zablokovat cestu (pak nabourají do vašeho zadku a zpomalí). To se opět hodí hlavně proti speciálním autům, jako je Angelus, Crinale a PacMan, které kolem vás jinak nelítostně profrčí!

### NOVÉ HRY!

**Nevíte jakou hru pro své nablýskané PSP zvolit? TipStation radí pět nejlepších titulů, které na PlayStation Portable vyjdou ještě letos...**

**Grand Theft Auto: Liberty City Stories**
**- 28. října**
**World Rally Championship**
**- 4. listopadu**
**Pursuit Force**
**- 18. listopadu**
**Pro Evolution Soccer**
**- 25. listopadu**
**Prince of Persia**
**- 16. prosince**

# PSP CHEATSTATION

**Zakládáme novou databázi!**
**Máte PlayStation Portable?**
Čtěte náš kompletní seznam všech cheatů...

### ARCHER MACLEAN'S MERCURY

Odemčení všech úrovní
Vyberte hru pro dva hráče a podepište se jako HG?. Pak se vraťte do hlavního menu, najeďte do hry pro jednoho hráče a ve výběru světů podržte L+R a stiskněte SELECT. Všechny úrovně včetně bonusových se nyní otevřou.

### ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

Cheaty zadávejte jako cheat v nastavení jména profilu.
$moneybags$ - přidání 1500 peněz
All Acces - odemknutí všeho
Billboards - odemknutí videoklipů
Duds - všechny podvozky
Dubs - všechny pneumatiky

### DARKSTALKERS CHRONICLE: THE CHAOS TOWER

Marionette - při výběru postavy najeďte na ? a 7x stiskněte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.
Shadow - při výběru postavy najeďte na ? a 5x stiskněte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.
Oboro Bishamon - při výběru postavy najeďte na ?, držte START a výběr potvrďte tlačítkem pro úder nebo kop.

**Speciální menu**
V hlavním menu označte options, podržte L a vyberte položku.

### DEATH JR.

Všechny zbraně a ↑grady
Při držení L a R stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ⊗, ◎.
Doplnění munice
Při držení L a R stiskněte △, △, ⊗, ⊗, □, ◎, □, ◎, ↓, →.
Nesmrtelnost
Při držení L a R stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, □, △.
Nekonečná munice
Při držení L a R stiskněte △, △, ⊗, ⊗, □, ◎, □, ◎, →, ↓.

### MIDNIGHT CLUB

V hlavním menu vyberte options a tam zadejte cheaty.
roadtrip - odemčení všech měst (Arcade)
ontheroad - nezničitelnost
haveyouseenthisboy - motorky bez řidičů
getheadj - balonové hlavy (motorkáři)
getheadk - hlavy jako dýně (motorkáři)
getheadl - králičí uši (motorkáři)
getheadm - sněhuláčí hlavy (motorkáři)

### SPIDER-MAN 2

Najeďte do options, special a v nich do cheats. Tam zadávejte cheaty.
Všechny úrovně - WARPULON
Všechny údery - MYHERO
Všechny filmy - POPPYCORN
Nesmrtelnost - NERGETS
Nevyčerpatelná pavučina - FILLME UP

### TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX

V options najděte obrazovku cheatů a v ní zadejte hesla.
Perfektní rovnováha - tightrope
Skin Tonyho z THPS1 - birdman

getheadn - lebky místo hlav (motorkáři)
trythisathome - hořící hlavy (motorkáři)

### TWISTED METAL: HEAD ON

Cheaty zadávejte přímo ve hře.
Nesmrtelnost - →, ←, ↓, ↑, L+R
Doplnění energie - držte L+R a stiskněte △, cross, □, circle
Nekonečná munice - △, △, ↓, ↓, L+R
Zbraně - cross, cross, ↑, ↑, L+R
Megakanón - držte L+R, stiskněte cross, △, cross, △

# PS2 CHEATSTATION

**Buďte v obraze s největší databází cheatů a tajemství všech dob!** Nyní již přes 5000 tipů a cheatů pro PlayStation 2!

## 0-9

### 007 NIGHTFIRE

Kódy zadejte sekci cheatů
Všechny postavy v multiplayeru - PARTY
Všechny scénáře pro multiplayer - GAMEROOM
Výběr úrovně - PASSPORT
Mód Assassination v multipl. - TARGET
Bondův skafandr v multiplayeru- ZERO G
Electra v multiplayeru - SLICK
Hračky Q - Q LAB
Baron Samedi v multiplayeru - VOODOO
Větší zásobník ve sniperce - MAGAZINE
Bond Tux v multiplayeru - BLACKTIE
Vylepšení foťáku - SHUTTER
Christmas Jones v multiplayeru - NUCLEAR
Vylepšení dekryptoru - SESAME
Ničící mód v multiplayeru - TNT
Drakeovo oblečení v multiplayeru - Number 1
Výbušné pozadí v multiplayeru - BOOM
Rychlejší laser - PHOTON
Zlatá pistole - TARGET
Lepší chytání se - LIFTOFF
Jaws v multiplayeru - DENTAL
Režim King of the Hill - TEAMWORK
Max Zorin v multiplayeru - BLIMP
Mayday v multiplayeru - BADGIRL
Goldfinger v multiplayeru - MIDAS
Nick Nack v multiplayeru - BITSIZE
Oddjob v multiplayeru - BOWLER
Ochranný mód v multiplayeru - GUARDIAN
Pussy Galore v multiplayeru - CIRCUS
Renard v multiplayeru - HEADCASE
Vylepšení zaměřovače u pušky - SCOPE
Scaramanga v multiplayeru - ASSASSIN
Úroveň Alpine Escape - POWDER
Úroveň Chain Reaction - MELTDOWN
Úroveň Countdown - BLASTOFF
Úroveň Equinox - VACUUM
Zlatý PPK v singleplayeru - AU PPK
Goldeneye Strike v multiplayeru - ORBIT
Vylepšený tranquilizer - SLEEPY
Vylepšený P2K - P2000
Mód ↑link v multiplayeru - TRANSMIT
Wai Lin v multiplayeru - MARTIAL
Xenia v multiplayeru - JANUS

**Cheaty pro automobilové úrovně - zadávejte při pauze**
Šílené ježdění - držte L1. Stiskněte □, △, △, □, △, ○.
Bonusová trať v Alpách - držte L1. Stiskněte ○, ○, □, □, △.
Rozmazané vidění - držte L1. Stiskněte □, ○, ○, □.
Vylepšená rychlost - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
SUV - Držte L1. Stiskněte □, ○, △, □, △. Drive an SUV.
Zuřivé závody - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, △, ○.
Pancíř - Držte L1. Stiskněte ○, △, □, ○, ○. Get
Vylepšený pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □.
Trojnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □
Čtyřnásobný pancíř - Držte L1. Stiskněte □, △, ○, □, □, □, □.
Shelby Cobra - Držte L1. Stiskněte →, →, ←, ←, ↑.
Lepší kulky - Držte L1. Stiskněte ○, ○, ○, ○.

### 18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER

**Bonusové parkovací levely**
Dokončete všechny čtyři parkovací levely a získáte bonusový parkovací level. Po zvládnutí i tohoto se zpřístupní ještě jeden.
**Nippon Maru**
Dohrajte hru za všechny čtyři jezdce, nebo v titulní obrazovce podržte ⊗ a stiskněte START. Držte ⊗, dokud se neobjeví menu s výběrem módu. V libovolném režimu si nyní můžete vybrat truck Nippon Maru.
**Bonusové filmečky**
Dokončete arkádu se všemi čtyřmi postavami a ve „Score Attack", versus a arkádě si prohlédněte filmečky Nippon Maru.

### 4X4 EVOLUTION

**1 000 000 dolarů**
V titulní obrazovce nebo zapauzované hře stiskněte R2, □, R1, ○, R1, L1, ○, L2, □, L2, R1
**25 000 dolarů**
V titulní obrazovce, nebo zapauzované hře stiskněte R2, □, R1, L1, ○, L2, □, R2, □, R1
**Zpomalení**
V titulní obrazovce namačkejte R1, L2, R1, L2, □, ○. Hra se zpomalí o 50%.
**Urychlení**
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, L2, □, □.
**Normální rychlost**
V titulní obrazovce namačkejte L1, L2, R1, L2, ○, ○.
**Tajná auta**
V hlavním menu namačkejte L1, L2, R1, L2, L1, R1.

## A

### AGGRESSIVE INLINE

**Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (options)**
**Perfektní Handplant** - JUSTINBAILEY
**Perfektní grindy** - BIGUPYASELF
**Perfektní manuály** - QUEZDONTSLEEP
**Nikdy neumřete** - KHUFU
**Stále plný ukazatel „Juice"** - BAKABAKA
**Všechny kliče** - SKELETON
**Perfektní spiny** - ←, ←, ←, ←, →, →, →, →, ←, →, ←, →, ↑
**Všechny postavy** - ↓, →, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, →, →
**Regenerace „Juice"** - ←, ←, →, →, ←, →, ↓, ↑, ↑, ↓, AI
**Výběr úrovně a všechny věci v editoru parku, plné statistiky** - ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, BABA
**Snazší wallridy** - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ABABS

### AIRBLADE

**Odemčení všeho**
Začněte Story a v obrazovce výběru stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L1, L2, R2, R1, START+⊗.
**Odemčení J.J. Sawyera**
Dokončete hru s hodnocením S ve všech úrovních.
**Odemčení Naomi**
Dokončete úroveň Downtown s hodnocením B.
**Odemčení Oskara**
Dohrajte hru s hodnocením A ve všech úrovních.
**Odemčení Insidera**
Dohrajte úroveň Storage s hodnocením B.
**Odemčení Stunt Attack módu**
Dokončete hru.
**Nesmrtelnost**
START, □, ○, △+⊗, □, ○, START.
**Otevření všech úrovní**
START, □, ○, △+□, □, ○, START.

### ALIEN HOMINID

Odemykaní klobouků - slova zadávejte jako své jméno:
GRRL, ABE, CLETUS, APRIL, S↑ERFLY, GOODMAN, TOMFULP, PRINCESS, DANDY

### ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

**Cheatový mód**
Při hře zapauzujte hru a stiskněte R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, R1, L1.

### AMPLITUDE

Následující cheaty jdou zadat kdykoli
**Černé nástroje**
R3, L3, R3, R3, L3, R3, L3, L3, R3
**Rozmazaný obraz**
R3, R3, R3, R3, L3, L3, L3, L3, R3
**Kameny s opičí hlavou**
L3, L3, L3, L3, R3, R3, R3, R3, L3
**Náhodné rozházení not**
⊗, ⊗, ←, ←, R3, R3, →, →
**Průhledné povrchy panelů**
L3, R3, L3, L3, R3, L3, R3, R3, L3
**Jiný vzhled tunelů**
L3, L3, L3, R3, R3, R3, L3, R3, L3
**Odemčení všech frekvenčních částí**
↑, ←, ↓, →, ↑, →, ←, ↓, □, □, ○, ○, □
**Odemčení všech skladeb**
□, ○, □, ○, ↑, →, ←, ↓, ↓, →, ←, ↑

### AQUA AQUA

**Mesozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Paleozoickou éru.
**Cenozoická éra**
V Puzzle módu dokončete Mesozoic éru.
**Starověká civilizace**
V Puzzle módu dokončete Cenozoickou éru.
**Story Puzzle a Vs. mód**
Udělejte všechny lekce v tréninkovém módu.

### APE ESCAPE 2

**Hra za Spika**
Dohrajte hru do konce se všemi 297 nalezenými opicemi. Najeďte na „New Game" a stiskněte L1+START. Začnete hrát za Spika, lovce z prvního dílu.

### ARMORED CORE 2

**Dočasná nesmrtelnost**
Při hře stiskněte R2 + R2 + R3.

### ARMY MEN: AIR ATTACK 2

**Kódy do úrovní**
2. ↑, ⊗, △, →, ←, □, ○, ⊗
3. △, ○, ↓, ←, □, □, ↑, ↑
4. ⊗, →, ←, ⊗, ○, □, □, △
5. ↓, ↓, ○, □, ○, □, →, ⊗
6. △, ⊗, ↑, ←, →, ←, ○, △
7. ←, □, →, ↓, ○, ⊗, ⊗, →
8. △, →, □, □, ○, ↓, ↓, ⊗
9. ↑, ⊗, □, ←, →, ○, ←, ←
10. △, ↑, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ↓
11. ○, ○, ↑, ←, →, ⊗, △, □
12. →, ↑, ⊗, →, ○, □, △, ○
13. ←, ←, △, ○, ⊗, ⊗, ↓, →
14. □, →, ○, ↑, ↓, □, ↓, ⊗
15. ←, →, ○, ⊗, □, ↓, ↓, ○
16. △, ○, ⊗, →, →, ○, □, ↓
17. □, ↑, ↑, →, ←, □, ↓, ⊗
18. ○, ⊗, →, △, □, ↑, ⊗, ⊗
19. ↓, →, ⊗, □, →, ↑, ○, ○
20. ↑, ⊗, ○, ↑, ←, □, ○, ⊗

### ARMY MEN: RTS

**Supervojáci**
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, ⊗, △, ⊗, □.
**Superprotivníci**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
**2000 elektriky**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, □, ○, ⊗, △, ⊗.
**5000 plastu**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, ○, □, ⊗, △, □.
**Parašutisti**
Při hře podržte R2 a stiskněte ○, □, ○, □, △, △.
**Suroviny**
Při hře podržte R2 a stiskněte □, □, □, △, ○, ⊗ Z.
**Zelená armáda je modrá**
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, □, □, ⊗, ○.
**Žlutohnědá armáda je zelená**
Při hře podržte R2 a stiskněte △, △, ⊗, □, △, △.
**Sebevrazi**
Při hře podržte R2 a stiskněte □, △, ←, ←, △, □.

### ARMY MEN: SARGE'S HEROES 2

**Výběr úrovně**
Jako heslo zadejte FREEPLAY
**Všechny zbraně**
Jako heslo zadejte GIMME
**Nesmrtelnost**
Jako heslo zadejte NODIE
**Neviditelnost**
Jako heslo zadejte NOSEEUM
**Zmenšení**
Jako heslo zadejte SHORTY
**Zvětšení**
Jako heslo zadejte IMHUGE
**Ladicí mód**
Jako heslo zadejte THDOTEST

### ARTIC THUNDER

Následující cheaty zadávejte v hlavním menu
**Všichni jsou neviditelní**
□, ○, □, R2, ○, ○, START
**Atomové sněhové koule**
□, □, □, L1, ○, START
**Boost mód**
○, R1, R1, ○, R2, START
**Honěná**
○, □, ○, ○, □, START
**Clone mód**
L1, L2, L2, ○, L1, ○, START
**Chytací háky**
○, ○, L2, ○, ○, L1, START
**Těžká obtížnost**
○, □, ○, ○, □, START
**Neviditelnost**
□, ○, L2, □, ○, START
**Žádní soupeři**
□, □, ○, ○, L1, R1, START
**Žádné power-upy**
□, □, ○, □, R2, □, START
**Náhodně rozmístěné power-upy**
R1, L2, □, ○, R1, L2, START
**Mód Rooster**
R1, L2, L2, R1, □, START
**Sněhové bomby**
○, ○, R1, L2, START
**Super zrychlení**
○, L1, Sqarue, L2, □, L2, START
Snowman - získejte zlato ve všech 12 tratích

### ATV OFFROAD FURY 2

V hlavním menu vyberte Profile Editor, pak Unlock Items a v Cheat Codes zadejte následující cheaty
Univerzální kód- IGIVEUP
Všechny ATV- SHOWROOM
Všechny hry- GAMEON
Všechny tratě- TRLBLAZR
Všechno vybavení- THREADS
Všechny šampionáty- GOLDCUPS
Vypnutí kolizí- FLYPAPER
1000 bodů- GIMMEPTS
San Jacinto- GABRIEL
Agresivní CPU- EATDIRT

## B

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE

**Navýšení zkušeností, duplikace předmětů a zvýšení stavu konta**

## NOVÉ CHEATY

ALIEN HOMINID
**BROTHERS IN ARMS**
CONSTANTINE
**DESTROY ALL HUMANS!**
FANTASTIC 4
**MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS**
MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
**MX VS ATV UNLEASHED**
NASCAR 2005: CHASE FOR CUP
**OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED**
SRS: STREET RACING SYNDICATE
**STOLEN**
SUFFERING: TIES THAT BIND
**TAITO ARCADE CLASSICS**
TT SUPERBIKES
**ULTIMATE SPIDER-MAN**
UNDERWORLD
**URBAN REIGN**
X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Tento trik je znám už od hry *Diablo*. S vaší postavičkou si doběhnete k některému z bossů, ze kterého máte hromadu zkušeností (Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon, Onyx Golem...) a uložíte si hru. Zlikvidujete bosse a uložíte si hru na NOVOU pozici. Načtěte starou pozici před soubojem a naimportujte si nově uloženou postavu s již získanými zkušenostmi. Takto to můžete dělat do aleluja. Ten samý trik lze použít i na duplikaci předmětů a peněz.

### BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2

**Navýšení levelů a peněz**
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte L2.
**Výběr úrovně a nesmrtelnost**
Stiskněte a držte L1 + R1 + △ + □ + ○ + ✕, pak přimáčkněte START a objeví se cheatové menu.

### BARD'S TALE

Při hře držte L1 + R1 a zadejte následující cheaty
10,000 peněz a 100 kamenů - ↑ x2, ↓, x2, ←, →, ←, →
Stonásobně silnější postava - ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →
Protivníci vás nezasáhnou - ←, →, ←, →, ↑ ↓, ↑ ↓
Protivníci vás nezraní - →, ←, →, ←, ↑ ↓, ↑ ↓
Doplnění energie - ← x2, → x2, ↑ ↓, ↑ ↓
Odemčení všech úrovní - → x2, ← x2, ↑ ↓, ↑ ↓

### BATMAN: VENGEANCE

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
**Cheat menu**
L2, R2, L2, R2, □, □, ○, ○
(v pauze najeďte do „Power Moves" a stiskněte →)
**Všechny pohyby a 120 bodů**
L1, L1, R1, R1, L2, R2, L2, R2
**Neomezeně pout**
□, ○, □, ○, L2, R2, R2, L2
**Neomezený Batlauncher**
○, □, ○, □, L1, R1, L2, R2
**Neomezeně Batarangů a el. Batarangů**
L1, R1, L2, R2

### BIG MUTHA TRUCKERS

**Univerzální kód**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte CHEATINGMUTHATRUCKER nebo ATJCEHJMJ
**Evil truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VARLEY
**Rychlý truck**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte GINGERBEER
**10.000.000 dolarů**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LOTSAMONEY
**Výběr úrovně**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte LAZYPLAYER
**Nekonečný čas**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte PUBLICTRANSPORT
**Nesmrtelnost**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte 6WL
**Automatický satelitní navaděč**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte USETHEFORCE
**Diplomatická imunita**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte VICTORS
**Malí civilisti**
Jako kód v obrazovce voleb zadejte DAISHI

### BLADE 2

**Výběr úrovně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ↓, ↑, ←, ←, ○, →, ↓, □.
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte △, □, △, □, △, ○, △, ○.
**Nekonečný Rage**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑.
**Všechny zbraně**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte □, ○, ↓, ←, ○, ○, △.
**Neomezená munice**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte ←, ○, →, □, ↑, △, ↓, ✕.
**Obtížnost Daywalker**
V hlavním menu podržte L1 a stiskněte ←, ○, ↑, ↓, □, ○, ✕.
**Eskortované NPC jsou nesmrtelní**
Zapauzujte hru, podržte L1 a stiskněte □, ○, △, ✕, □, ○, △, ✕.

### BLOODRAYNE

Zmrazení nepřátel - DONTFARTONOSCAR
Výběr úrovně - ONTHELEVEL
Tajná úroveň - BRIMSTONEINTHEBAYOU
Zpřístupnění ovládání nepřátel - DONT FART ON OSCAR
Plný Bloodlust - ANGRY XXX INSANE HOOKER
Nesmrtelnost - TRI ASSASSIN DONT DIE
Juggy mód - JUGGY DANCE SQUAD
Doplnění zdraví - LAME YANKEE DONT FEED
Zbraně - SHOW ME MY WEAPONS
Time Factor - NAKED NASTY DISHWASHER DANCE

### BLOODRAYNE 2

Cheaty zadávejte v příslušném menu
Nesmrtelnost- Uber Taint Joad Durf Kwis
Všechny schopnosti- Blank Ugly Pustule Eater
Nepřátelé vybuchují- Dodge This Moist Pimp
Mód Juggy- Fake Bust Cunningly Distorted
Nekonečná munice- Ugly Dark Heated Orange Quaff
Nekonečný Rage- Pimp Reap Dark Dark Muse
Carnage- Cargo Fire Imp Kak
Zkušenosti s pistolí- Late Nurture Qweef Super
Zmražení nepřátelé- Blue Green Purple Imp
Faktor času- Quantum Lament Distorted Doting
Všechna komba- Bone This Curry Vote
Všechny zbraně- Whiskey Fake Kablow Shoot
Odemčení všeho- Want This Dark Reality Taint Qweef
Odemčení kostýmů- Whack Lick Erotic Cunningly
Výběr úrovně- ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
Plný Bloodlust- NAKED JUGGY RESISTANCE PACY
Obnovení energie- NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
Overlord- THIS DARK DISTORTED REALITY
Galerie- ARDENT HUNGRY NAKED NINJA
Filmečky- PENSION REAP SUPER VULGAR

### BOUNCER

**Náhradní oblečení**
Při výběru postavy podržte L1, L2, R1 nebo R2 a stiskněte ✕.

### BROTHERS IN ARMS

Všechny úrovně
Vytvořte nový profil a pojmenujte se jako BAKERSDOZEN

## C

### CAPCOM VS SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001

**Odemknutí bossů**
Tajní bossové se zpřístupní po splnění některých dvou následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1500 GPS
Porazte subbosse (Geese nebo Bison)
Udělejte lepší ohodnocení než „Finest KO"
Pokud toto splníte s postavou Capcomu, získáte Shin Gouki, pokud s postavou SNK dostanete God Rugala
**Custom Groove**
Porazte normálního Goukiho nebo Rugala a dodržte některé dvě z následujících podmínek:
Dohrajte hru do konce s více jak 1000 GPS
Udělejte více jak čtyři speciální KO
Subboss s vámi bude bojovat
Udělejte více jak dvě LV3 super kombo KO
**Random Groove**
V obrazovce výběru ukazatele Groove stiskněte START
**Mód Boss Challenge**
Vybojujte God Rugala i Shin Goukiho a na obrazovce výběru módů najeďte na Arcade a stiskněte △+□
**Speciální volby**
Dohrajte mód Boss Challenge bez napojení
**Nekonečný Custom Groove**
Poté, co zlikvidujete všechny postavy nasazené proti vám v režimu Survival, objeví se nová volba

**Vítězné pózy**
Po vyhrání kola podržte START a **FP**, postava řekne některou ze svých hlášek. Po podržení START a **FK** si postava promluví se svým partnerem z týmu.

### CART FURY: CHAMPIONSHIP RACING

**Všechny vozy**
V cheatovém menu stiskněte △, ✕, △, □, R2, △
**Všechny tratě**
V chetavém menu stiskněte R1, △, ✕, ✕, R2, L1
**Nekonečné turbo**
V cheatovém menu stiskněte ✕, ✕, □, □, R2, R2
**Vypnutí času**
V cheatovém menu stiskněte □, L1, R2, ○, △, R1
**Neomezeně napojení**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, □, △, ○
**Velké hlavy**
V cheatovém menu stiskněte △, □, □, R2, L1, R2
**Malá gravitace**
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, □, □, L1, L1
**Nastavitelné skoky**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, L1, R2, ✕, ✕
**Hustá mlha**
V cheatovém menu stiskněte R2, R1, ✕, □, □, ○
**Jízda v noci**
V cheatovém menu stiskněte ✕, ○, △, R2, R2, L1
**Raketová kola**
V cheatovém menu stiskněte L1, R2, △, □, □, △
**Mrtvá auta**
V cheatovém menu stiskněte L1, □, R1, R2, R2, L1
**Mrtvá auta-soupeři**
V cheatovém menu stiskněte R2, □, L1, R2, R2, ✕
**Stěna smrti**
V cheatovém menu stiskněte ✕, □, R2, △, R1, R2
**Všechny FMV sekvence**
V cheatovém menu stiskněte L1, ○, R2, ✕, R2, △
**Víc aut a závodníků**
V obrazovce výběru jezdce stiskněte R1 abyste získali další jezdce, nebo L1 pro víc aut

### CATWOMAN

**Doplnění energie**
Zapauzujte hru, držte R1 a L1 a stiskněte □, △, ↑, ↓
**Jiný kostým**
Znovu zapauzujte hru a podržte R2 a R2, pak zmačkněte △, ↑, ✕, □, △, ○, →
**Odemčení trezoru**
Kód od trezoru je 1940, což je rok, kdy poprvé vyšel komiks Catwoman

### CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST

**Vylepšení postavy**
Při hře podržte L1, R2+ △ a stiskněte R3

### COLIN MCRAE RALLY

**Cheaty fungují pouze na bonusovém kódu 1432. Pokud máte jiný kód, musíte nejdříve smazat uloženou pozici na paměťové kartě a hra si vygeneruje jiný kód. Postup opakujte, dokud nebudete mít vygenerované číslo 1432.**
Všechna auta - FMGUOT
Všechny obtížnosti - UXNKFB
Všechny díly - KEZIPE
Všechny tratě - RVNUUR
Bugina - VURCNU
Tank - ZSSDBU
Vznášedlo - NXDLLB
Skútr - YJBATU
Modely aut - GBPWOH
Super Focus - LPGXUE

### COMMANDOS 2

**Bonusové mise**
V misích nalezněte hnědé bonusové knížky pro zkompletování fotografie na konci.

### CONAN: THE DARK AXE

Cheaty zadávejte v titulní obrazovce
**Run Faster**
←, →, ↑, ↓, ↓, →
**Neomezená energie**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →
**Silnější útok**
←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←
**Jiný kostým**
←, →, →, ↑, ↓, ←

### CONFLICT DESERT STORM

**Cheat mód**
V hlavním menu stiskněte □, □, ○, ○, L1, L1, R1, R1, L2, L2, R2, R2. Položka „Cheats" se objeví v menu voleb při zapauzované hře.

### CONFLICT: VIETNAM

Cheaty zadejte v Options
L1, R1, L1, R1, ⊙, △, ⊙, △, ⊙, ⊙

### CONFLICT ZONE

**Cheaty zadávejte při pauze**
Peníze- ✕, ←, →, ↑, ←
Rychlé stavění- ✕, ↓, ↓, ↑, ←, →.
Navýšení populace- ✕, →, →, ←, ↑
Všechny mise v Replay módu- ✕, ↑, ↑, ←, →, ←
Nesmrtelné jednotky- →, ←, →, →, ✕
Odkrytí mapy- ✕, ←, →, →, ←

### CONSTANTINE

Před zadáváním cheatu stiskněte SELECT
Démoni s velkými hlavami - R2, ←, →, ←, →, ←, R2
Velké firebally - △, △, △, ←, →, →, ←, ←, →
Velké zbraně - ←, □, □, □, ✕, △, ✕, △, △
Rychlá brokovnice - R2, ←, R2, ←, △, □, △, □
Nekonečná energie - ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, △, △
Bomby ze svěcené vody - →, ←, □, △, □, △, ←, →

### CONTRA: SHATTERED SOLDIER

**30 životů**
V úvodní obrazovce na druhém ovladači namačkejte ↑, ↑,↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3

### CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

**Alternativní konečná sekvence**
Sesbírejte všech 46 diamantů

## D

### DARK SUMMIT

**Extra body navíc**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
**Všichni jezdci**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, △
**Vyhrané závody**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, □
**Odemčení Aliena**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte △, □, L1, ○, R1, ✕, R1, ✕
**Střílení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, R1
**Zpomalení**
V hlavním menu držte SELECT + START a stiskněte □, ○, △, L1

### DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

**Odemknutí všech kol**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, ↓, →, ↓, →, ↓, ←, □.
**Odemknutí Amish Boye**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, □.
**Oblečení a filmy**
Colin Mackay oblečení - ↑, ↓, →, ↓, ↑, →, →, ↑, □.
Colin Mackay video - ←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, □.
Dave Mirra oblečení - ↑, ↓, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↑, □.
Dave Mirra video - →, →, ↑, →, ←, ↑, ↑, □.
Joey Garcia oblečení - ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, □.
Joey Garcia video - ←, ←, ↑, ↑, ↓, →, ↓, □.
Kenan Harkin oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, ↑, ↓, ↑, □.
Kenan Harkin video - ←, ←, ←, ←, →, →, ↓, ↓, □.
Leigh Ramsdell oblečení - ↑, ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ↓, ←, □.
Leigh Ramsdell video - ←, ←, ↓, ↓, ←, →, ↓, ←, □.
Luc-E oblečení - ↑, ↓, ←, ↓, ←, →, ←, ←, □.

Luc-E video -
←, ←, →, →, ↓, ↓, →, ↑, ⓞ.

### DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE

**CG galerie**
Dohrajte režim Team s pěti různými postavami.
**Speciální konečné titulky**
Dohrajte Story Mode se všemi postavami na nejtěžší obtížnosti.
**Rozjásanější postavy**
Nastavte věk na více než 13 let.
**Zpřístupnění Baymana**
Dohrajte se všemi postavami hru na lehké obtížnosti.
**Zpřístupnění Tengua**
V režimu Survival nasbírejte 10 hvězdiček.

### DEF JAM: FIGHT FOR NY

Kódy zadávejte v sekci extras
100 bodů navíc-
GETSTUFF, DUCKETS, CROOKLYN, THESOURCE, NEWJACK
Soundtracky
Bust: BIGBOI
Chopshop: CHOPPER
Comp: CHOCOCITY
Dragon House: AKIRA
Get it Now: PLATINUMB
Afterhours: LOYALTY
Koto: GHOSTSHELL
Lil' Bro: GONBETRUBL
Man Up: KIRKJONES
Move: RESPECT
Original Gangster: POWER
Sieze the day: SIEZE
Take a look at my life: CARTAGENA
Anything Goes: MILITAIN
Walk with Me: PUMP
Poppa Large: ULTRAMAG

### DESTROY ALL HUMANS!

Cheaty zadávejte v pauze za držení L2
Nesmrtelnost - ⊗, ◎, ←, ←, ◎, ⊡
Nekonečná munice - ←, ◎, R2, →, R1, ⊡
Nekonečná „síla" - R1, R2, ◎, →, R2, ◎
Plný ukazatel nebezpečí - →, ⊡, R2, R1, →, R2
Vynulovaný ukazatel nebezpečí - →, R2, R1, ⊡, →
Cheaty zadávejte po přiletu na mateřskou loď, v zapauzované hře, s držením L2
Vylepšení - ⊡, ◎, ←, ←, ◎, ⊡
Zvýšení DNA - R1, R1, R2, R2, ←, →, ←, →, R2

### DEUS EX

**God mód**
Při hře stiskněte SELECT a zadejte
R2, R2, L1, R1, START, START, START.

### DEVIL MAY CRY 3

V hlavní obrazovce podržte L1+L2+R1+R2 a levým analogem točte, dokud neuslyšíte hlas, co řekne „Devil May Cry". Pak budete mít vše zpřístupněné včetně kostýmů a dalších bonusů. Lehká obtížnost - zemřete třikrát při hraní na normální obtížnost
Těžká obtížnost - dokončete hru na normální obtížnost
Dante Must Die - dokončete hru na těžkou obtížnost
Heaven or Hell - dokončete hru na obtížnost Dante Must Dye
Polosvlečený Dante - dokončete hru na Easy nebo Normal
Dante z DMC 1 - dokončete hru na Normal
Dante z DMC 1 (další oblek) - dokončete celou hru na Hard
Temný rytíř - dokončete celou hru na Hard
Galerie - dokončete hru na lehkou nebo normální obtížnost
Další věci v galerii - dokončete hru na těžkou obtížnost
Alternativní konec - při závěrečných titulcích zabijte minimálně 100 nepřátel

### DIE HARD: VENDETTA

**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1
**Nekonečná munice**
V hlavním menu stiskněte R2 4x, L1, R1
**Flame**
V hlavním menu stiskněte ◎, △, ⊡, ◎, △, ⊡
**Textury z tekutého olova**
V hlavním menu stiskněte ⊡, △, ◎, ⊡, △, ◎
**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, L1, R1
**Malé hlavy**
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, R1, R1
**Protáhlé hlavy**
V hlavním menu stiskněte ⊡, ◎, △, ⊡, ◎, △
**Vybuchující pěsti**
V hlavním menu stiskněte
R1, R1, △, ⊡, ◎, R1, R1
**Horké pěsti**
V hlavním menu stiskněte
L1, L1, ◎, ⊡, △, L1, L1
**Slabší protivníci**
V hlavním menu stiskněte
R2, ◎, R2, ◎, R2, ◎
**Mód hrdiny**
S plným ukazatelem energie stiskněte
L1 + △

### DINO STALKER

**Bonusy**
Dohrajte hru na lehkou obtížnost a odemkne se vám přehrávač filmů. Dohrajte hru na normální obtížnost a dostanete možnost zahrát si ve dvou.

### DOWNHILL DOMINATION

Následující cheaty zadávejte při hře, nejprve však musíte vložit aktivační kód (viz první řádka), jinak nebudou fungovat. Při správném zadání kódu budete upozorněni na jeho správnost.

**Aktivační kód**
↑, △, ↓, ⊗, ←, ◎, →, ⊡
**Navýšení adrenalinu**
↓, ←, ←, →
**Plné ukazatele**
↓, ⊡, ⊡, ←, ◎
**Antigravitace**
↓, △, ⊡, ⊡, ↑
**Volné bitkaření**
←, ⊡, ◎, ⊡, ←
**Lepší souboje**
↑, ↓, ←, ←, →
**Extra smack time**
←, →, ↓, ↓
**Obnovení energie**
↓, →, →, ←, ←
**Neomezeně flašek**
↑, X, ←, ←, ◎, ◎
**Mega flip**
→, ↑, ↑, →, →, ⊡
**Více peněz**
→, ↑, ↑, ◎, ◎, ⊡
**Zrychlení**
↓, T, →, →, ⊡
**Plný ukazatel triků**
↓, ←, ←, →, →
**Super odrazy**
←, S, ⊗, ↑, △
**Super zaječí skok**
↑, ⊗, ←, ⊡, ↑
**Vylepšení flašky**
↑, ↓, ←, ←, →, →

### DOWNFORCE

**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte
L1, △, R1, △, ↓, ↓, ◎
**Lepší CPU**
V hlavním menu stiskněte
△, →, ←, ⊡, ↑, ◎, ↓, →
**Aréna Crash**
V hlavním menu stiskněte
←, →, →, ⊡, ↓, △, △, ⊡
**Aréna Crash v multiplayeru**
V hlavním menu stiskněte
→, ←, ←, ◎, ↑, △, △, ⊡
**Trofej začátečníka**
V hlavním menu stiskněte
→, →, L1, △, △, R1, →
**Trofej pokročilého**
V hlavním menu stiskněte
→, →, ⊡, ←, L1, R1, ⊡, ⊡
**Trofej experta**
V hlavním menu stiskněte
→, →, ◎, ←, L1, ◎, R1, ◎
**Šampionát pokročilých**
V hlavním menu stiskněte
↓, ⊡, ↑, ⊡, →, →, ←
**Šampionát experta**
V hlavním menu stiskněte
↓, ◎, ↑, ↓, ◎, ◎, R1, L1

### DR MUTO

Nesmrtelnost- NECROSCI
Nezranitelnost- CHEATERBOY
Tajné přeměny- LOGGLOGG
Všechny přeměny- EUREKA
Volný pohyb- BEAMMEUP
Prohlížení FMV sekvencí- HOTTICKET
Super zakončení- BUZZOFF

### DRAKAN: THE ANCIENT'S GATES

**Všechna kouzla**
Při hře podržte
L1+L2+R1+R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓, ↑.
**Nesmrtelnost**
Při hře podržte
L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑, ◎, →, ⊡, ←.
**Zvýšení levelu**
Při hře podržte
L1+R2+L2+R1 a stiskněte ⊡, △, ◎, ⊗, →, ↓, ←, ↑.
**Doplnění energie**
Při hře podržte
L1+R2+L2+R1 a stiskněte △, ↓, ◎, ←, ⊡, →, ⊗, ↑.
**Přidání peněz**
Při hře podržte
L1+R2+L2+R1 a stiskněte ◎, ⊡, →, ←, ⊗, △, ↓, ↑.

### DRIV3R

Zadávejte ve hlavním menu, správné zadání potvrdí zvuk.

**Všechny zbraně**
R1, L2, ⊡, ◎, R1, R2, L2
**Imunita (policajti vás nevidí)**
◎, ◎, L1, L2, R1, R2, ⊡
**Nesmrtelnost (nefunguje ve Story módu)**
⊡, ⊡, L1, R1, L2, R2, R2
**Odemknutí všech misí**
L1, R1, L1, L2, ⊡, ⊡, ◎
**Odemknutí všech vozů**
L1, L1, ⊡, ◎, L1, R1, ◎

### DRIVEN

Následující kódy zadávejte v hlavním menu
**Všechna auta**
↑, ↓, →, →, ←, ↑, ↑, ↓
**Všechny tratě**
↑, ↑, ←, ↓, ←, →, →, ↑
**Arkádový šampionát**
→, ←, ↑, →, ↓, ↓, ←, ←
**Multiplayerový šampionát**
←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

### DROPSHIP: UNITED PEACE FORCE

V hlavním menu označte „Classified Files" a tiskněte ⊗. Na klávesnici pak můžete zadat některý z následujících cheatů:
Nesmrtelnost
TEAMBUDDIES
Všechny mise
KINGSLEY
Neomezená munice
BLASTRADIUS
Bonusové levely
KREUZLER
SHEARER
UBERDOOPER

### DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE

Následující kódy zadávejte v obrazovce cheatů (dodržujte velikost písmen)
Všechny předměty pro výrobu jezdce - sweetthreads
Všichni jezdci - friendsofbob
Stálý ukazatel Special - supercharger
Výběr úrovně - extremepassport
Videoklip z Lviho krále - savannah
Videoklip z Tarzana - nugget
Videoklip z Příběhu hraček -marin

## E

### EA CRICKET 2002

Najeďte do obrazovky „EA Sports". Zde stiskněte R2, ◎, L2, R1 a SELECT. Získáte tak super odpalovače.

### ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE

**Neomezený H2O**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊡, ⊡, △, ⊗.
**Nekonečné životy**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte △, ⊗, ⊗, ↑, ↑.
**Výběr úrovně**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, △, ⊗, ⊗.
**Plná vitalita**
V titulní obrazovce podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗.
**Plavání se skupinkou**
V titulní obrazovce podržte
L1 + L2 + R1 + R2
a stiskněte ⊗, ↑, ⊗, ↓, ⊗, △.

### ENTER THE MATRIX

Maximální síla střel: 0034AFFF
Nekonečně munice: 1DDF2556
Nekonečný focus: 69E5D9E4
Rychlé obnovení focusu: FFF0020A
Nekonečně energie: 7F4DF451
Bonusová testovací úroveň: 13D2C77F
Sparks' Construct v tréninkovém režimu: 13D2C77F
Nepřátelé vás neslyší: 4516DF45
Nepřátelé vás nevidí: FFFFFFF1
Turbo režim: FF00001A
Multiplayerový boj: D5C55D1E
Nízká gravitace: BB013FFF
Rychlejší loga: 7867F443
Řízení taxi: 312MF451

### ESPN NBA 2NIGHT 2002

**Zvýšení úspěšnosti střelby**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
EXCELLENT.
**Lepší hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
ABILITYBONUS.
**Míče místo hlav**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód BALLHEAD.
**Velké hlavy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
BIGHEAD.
**Velké ruce**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
BIGHAND.
**Velké nohy**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
BIGFOOT.
**Tenčí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
PANCAKE.
**Malí hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
MINIMINI.
**Temnota**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód DARKNESS.
**Nejsou diváci**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
NOSPECTATOR.
**Neviditelní hráči**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
INVISIBLE.
**Míč zanechává stopu**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód
BEFOREIMAGE.

### ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

**Bonusové konečné video**
Dokončete hru a vyskočte z ní dříve, než se spustí titulky. Pakliže titulky normálně odmáčknete, nespustí se speciální zakončení.

**Monkey Invaders**
Úplně dokončete úkoly v Monkey Kombat (výpis po stisknutí R2 v Monkey Kombat) pro každý opičí postoj. Pak získáte minihru Monkey Invaders.

**Hra Murrayball**
V paláci Prostheses použijte databázi registrací a podívejte se na spis Ryana J. Danzwithwolvese (ještě předtím, než se podíváte na Beznosého muže). Pak se podívejte do sekce Bonus v Options. Měli byste mít Murrayball zpřístupněný.

### EVIL TWIN

**Nekonečné životy**
⊗, ⊡, △, ⊗, ◎
**Super střely**
◎, △, △, ⊡, ⊗
**Rychlá střelba**
⊡, △, ⊗, △, ◎
**Zaměřovač**
◎, ◎, ⊗, △, ⊡
**Sniper mód**
⊡, ◎, ⊗, △, ◎

### EXTERMINATION

**Mód Expert**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete začínat s 500 kulkami, 50 náboji do brokovnice, 30 granáty, 1,000 jednotkami do plamenometu a 25 raketami. Dále pak budete mít 20x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster Shot A a 3x Booster Shot B. Obtížnost nepřátel se znatelně zvýší.

**Mód Secret**
Dokončete hru se všemi 15 známkami členů týmu a Rogerovým nožem a uložte si hru (žlutým písmem) pod názvem „Rear Of Compound" s časem 00:00:00. Načtěte si uloženou pozici a budete mít 300 kulek, 50 střel do brokovnice,

99 granátů, 1000 jednotek do plamenometu a 25 raket. Dále pak budete mít 25x Recovery Unit A, 5x Recovery Unit B, 5x MTS Vaccine, 5x Booster shot A a 3x Booster shot B.

### EXTREME-G 3

**Nekonečně turbo**
V hlavním menu stiskněte L1 + L1, R2 + R2, L1 + L1 a R2 + R2.
**Nekonečně munice**
Přerušte hru a stiskněte R2, R2, L1, L1, R2 + R2 a L1 + R2.
**Nekonečně brnění**
Přerušte hru a stiskněte L1 + L1, R2 + R2, L1 + L1 a R2 + R2.
**Odemknutí všech tratí**
V hlavním menu stiskněte L1, L1, R2, R2, R2, R2, L1, L1 a potom L1 + L1 + R2 + R2.

## F

### F1 2004

Jako jméno dejte RETROF1 a dostanete pěknou retro formulku

### FANTASTIC 4

Cheaty zadávejte v hlavním menu
Neomezená kosmická síla
↑, R1, R1, R1, ←, →, ◎
Odemknutí tajné arény a Stana Lee
R1, ◎, R1, ↓, ↓, ◎, ↑
Odemknutí úrovně Hell
→, →, R1, ◎, ←, ↑, ↓

### FANTAVISION

**Extra volba**
Dohrajte hru na obtížnost Normal a uložte ji pro odemknutí Extra volby v hlavním menu.
**Extra 2 volba**
Dohrajte hru na obtížnost Hard a uložte ji pro odemknutí Extra 2 volby v hlavním menu.

### FIFA 2001

**EA all-star tým**
Označte Arsenal v obrazovce výběru týmů, pak podržte ◎ a stiskněte START.

### FIGHT CLUB

Zadejte jako své jméno „Skeleton" a budete bojovat za kostlivce

### FIGHT NIGHT 2004

**Všechny ringy** - V hlavním menu vyberte My Corner a zadejte R2, R2, R2, →, →, →, R2
**Tajná postava** - V My Corner najeďte do Record Book a v něm vyberte Most Wins. Pak stiskněte ↑, ↑ a postava je vaše

### FIGHT NIGHT ROUND 2

**Malé postavy**
V menu výběru ringu a mačkejte ↑, dokud neuslyšíte zvonek

### FINDING NEMO

Cheaty zadávejte v hlavním menu
**Bonusová úroveň**
△, □, ○, ○, □, △, △, □, ○, ○, □, △, △, ○, □, △, □, ○, ○, □, △
**Závěrečné titulky**
△, □, ○, △, △, □, ○, △, □, ○, △, □, □, ○, □, ○, △, □, ○, ○, △, □, ○
**Nesmrtelnost**
△, □, □, ○, ○, ○, △, △, □, □, □, ○, ○, ○, □, △, ○, ○, ○, □, ○, ○, □, ○, △, ○, □, ○, ○, ○, △
**Všechny úrovně**
△, △, △, □, □, ○, □, △, ○, □, △, □, △, □, △, ○, △, △

### FLAT OUT

Hesla zadávejte při vytváření profilu
Odemčení všeho- GIVEALL
Turba- GIVECASH

### FREEKSTYLE

**Odemykací kód**
Jako kód napište LOKSMITH
**Všechny postavy**
Jako kód napište POPULATE
**Všechny obleky**
Jako kód napište YARDSALE
**Všechny tratě**
Jako kód napište TRAKMEET
**Všechna kola**
Jako kód napište WHEELS
**Bez kola**
Jako kód napište FLYSOLO
**Zpomalení**
Jako kód napište WTCHKPRS
**Malá gravitace**
Jako kód napište FTAIL
**Rychlejší plnění Freeku**
Jako kód napište FIRESALE
**Stále aktivní Freek**
Jako kód napište ALLFREEK
**Boost za každý úspěšný trik**
Jako kód napište MO BOOST
**Nekonečný Boost**
Jako kód napište FREEBIE
**Clifford Adoptante**
Jako kód napište COOLDUDE
**Mike Jones**
Jako kód napište TOUGHGUY
**Jessica Patterson**
Jako kód napište BLONDIE
**Greg Albertyn**
Jako kód napište GIMEGREG
**Jezdec s helmou**
Jako kód napište HELMET
**Trať Burn It ^**
Jako kód napište CARVEROK
**Trať Gnome Sweet Gnome**
Jako kód napište CLIPPERS
**Trať Let It Ride**
Jako kód napište BLACKJAK
**Trať Rocket Garden**
Jako kód napište TODAMOON
**Trať Crash Pad FreeStyle**
Jako kód napište WIDEOPEN
**Trať Burbs FreeStyle**
Jako kód napište TUCKELLE
**Kolo Briana Deegana Dominator**
Jako kód napište WHOZASKN
**Kolo Briana Deegana Heavy Metal**
Jako kód napište HEDBANGR
**Kolo Briana Deegana Mulisha Man**
Jako kód napište WHATEVER
**Oblek Briana Deegana Muscle Bound**
Jako kód napište RIPPED
**Oblek Briana Deegana Commander**
Jako kód napište SOLDIER
**Kolo Clifforda Adoptante Gone Tiki**
Jako kód napište SUPDUDE
**Kolo Clifforda Adoptante Hang Loose**
Jako kód napište STOKED
**Kolo Clifforda Adoptante Island Spirit**
Jako kód napište GOFLOBRO
**Oblek Clifforda Adoptante Tiki**
Jako kód napište WINGS
**Oblek Clifforda Adoptante Tankin' It**
Jako kód napište NOSLEEVE
**Kolo Grega Albertyna Champion**
Jako kód napište NUMBER1
**Kolo Grega Albertyna National Pride**
Jako kód napište PATRIOT
**Kolo Grega Albertyna The King**
Jako kód napište ALLSHOOK
**Oblek Grega Albertyna Sharp Dresser**
Jako kód napište ILOOKGUD
**Oblek Grega Albertyna Star Rider**
Jako kód napište COMET
**Kolo Jessicy Patterson Charged ^**
Jako kód napište LIGHTNIN
**Kolo Jessicy Patterson Racer Girl**
Jako kód napište TONBOY
**Kolo Jessicy Patterson Speedy**
jako kód napište HEKACOOL
**Oblek Jessicy Patterson Warming**
Jako kód napište LAYERS
**Oblek Jessicy Patterson Hoodie Style**
Jako kód napište NOT2GRLY
**Kolo Leeann Tweeden Hot Stuff**
Jako kód napište OVENMITT
**Kolo Leeann Tweeden Seducer**
Jako kód napište GOODLOOK
**Kolo Leeann Tweeden Trendsetter**
Jako kód napište STYLIN
**Oblek Leeann Tweeden Fun Lovin'**
Jako kód napište THNKPINK
**Oblek Leeann Tweeden Red Hot**
Jako kód napište SPICY
**Kolo Mika Jonese Beater**
Jako kód napište KICKBUTT
**Kolo Mika Jonese Flushed**
Jako kód napište PLUNGER
**Kolo Mika Jonese Lil' Demon**
Jako kód napište HORNS
**Oblek Mika Jonese Blue Collar**
Jako kód napište BABYBLUE
**Oblek Mika Jonese High Roller**
Jako kód napište BOXCARS
**Kolo Mika Metzgera Bloodshot**
Jako kód napište EYEDROPS
**Kolo Mika Metzgera Rhino Rage**
Jako kód napište SEVENTWO
**Kolo Mika Metzgera Rock Of Ages**
Jako kód napište BRRRRRAP
**Oblek Mika Metzgera Ecko MX**
Jako kód napište HELLOOOO
**Oblek Mika Metzgera All Tatted Up**
Jako kód napište BODYART
**Kolo Stefy Bau 211**
Jako kód napište TWONEONE
**Kolo Stefy Bau Amore**
Jako kód napište HEREIAM
**Kolo Stefy Bau Disco Tech**
Jako kód napište SPARKLES
**Oblek Stefy Bau Playing Jax**
Jako kód napište KIDSGAME
**Kolo Stefy Bau UFO Racer**
Jako kód napište INVASION

### FREEDOM FIGHTERS

Cheaty zadávejte při hře
**Slepé AI (obě strany)**
△, ✕, □, ○, ○, ←
**Změna Spawn pointu**
△, ✕, □, ○, ✕, ↑
**Rychlý běh vpřed**
△, ✕, □, ○, ○, ↓
**Létající tančící panenky**
△, ✕, □, ○, □, ↑
**Těžký kulomet s vybavením**
△, ✕, □, ○, △, ↓
**Nekonečná munice**
△, ✕, □, ○, ✕, →
**Nesmrtelnost**
△, ✕, □, ○, □, →
**Maximální charisma**
△, ✕, □, ○, ✕, ↓
**Zbraně s tlakovou vlnou**
△, ✕, □, ○, ✕, ←
**Raketomet s vybavením**
△, ✕, □, ○, △, ←
**Brokovnice s vybavením**
△, ✕, □, ○, ○, ↑
**Zpomalení**
△, ✕, □, ○, ○, →
**SMG s vybavením**
△, ✕, □, ○, △, ↑
**Sniperka s vybavením**
△, ✕, □, ○, △, →

### FREQUENCY

**Cheat mód**
V titulní obrazovce zadejte
↓, →, ↑, ←, ←, ↑, →, ↓.
\Potom při hře namačkejte
→, ←, ←, →, ↑.

### FULL SPECTRUM WARRIOR

Cheaty zadávejte v Cheat Codes v menu Extra Content
Zobrazení všech nepřátel na GPS - CANADIANVISION
Velké hlavy - NICKWEST
Stealth mód - BULGARIANNINJA
Nepřátelé nebudou mít krytí - NAKEDOP4
Neomezené granáty a rakety - ROCKETARENA
Všechny bonusy - LASVEGAS
Všechny kapitoly - APANPAPANSNALE9
Verze US Army - HA2P1PYSTUR5TLE
Autentická kamera - SWEDISHARMY
Neomezená munice - MERCENARIES

### FUTURAMA

**Následující kódy zadávejte při hře za držení L1 + R2**
**Plná energie**
↓, □, △, ↓, □, △, △, ✕, R2, ↑, SELECT
**Nesmrtelnost**
↓, □, △, ↓, □, △, ◎, ✕, R2, △, SELECT
**Všechny speciály**
↓, □, △, ↓, □, △, ◎, ✕, R2, ◎, SELECT
**Plné nabití**
↓, □, △, ↓, □, △, ◎, ✕, R2, ←, SELECT
**Neomezená munice**
↓, □, △, ↓, □, △, ◎, ✕, R2, →, SELECT
**Následující kódy vás přenesou do jiné lokace**
**Planet express**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↑, SELECT
**Kanály**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, →, SELECT
**Podzemka**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ↓, SELECT
**Starý New York**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ←, SELECT
**Hanbatá čtvrť**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, △, SELECT
**Horní město**
↓, □, △, ↓, □, △, □, △, ↑, ◎, SELECT

## G

### GAUNTLET: DARK LEGACY

**Všechny animace**
Když se hra nahrává, podržte ✕. Po obrazovce s copyrightem se začnou přehrávat všechny animace ze hry. Tlačítkem ✕ přeskočte k další animaci, tlačítkem START přehrávání zrušíte.
**Jména**
Zadejte jakékoliv z následujících kódů jako své jméno pro aktivaci cheatu.
INVULN - Nesmrtelnost
ALLFUL - Devět elixírů a klíčů
10000K - 10 tisíc zlata za každý level
QCKSHT - Rychlá střela
XSPEED - Rychlý pohyb
SSHOTS - Stálý super shot
MENAGE - Stálý triple shot
REFLEX - Stálý reflect shot
EGG911 - Stálý Pojo the Chicken
1ANGEL - Stálá Anti-Death
OOOOOO - Stálá neviditelnost
PURPLE - Stálé turbo

### GIANTS: CITIZEN KABUTO

**Cheat menu**
Jako kód napište ALPUN.
**Obchod s cheaty**
Jako kód napište LILBUDY, pak při hře stiskněte START+↑.
**Nesmrtelnost**
Jako kód napište MOLITOR.
**Výběr úrovně**
Jako kód napište MBP4UJP.
**Neomezená munice**
Jako kód napište FALLOUT.
**Neomezené palivo v JetPacku**
Jako kód napište 38HK.
**Nekonečná mana**
Jako kód napište BGDA.
**Rychlejší pohyb**
Jako kód napište THEHARE.
**Pohled zpředu**
Jako kód napište ⊗TRASEE.
**Přiblížení**
Jako kód napište CLOSEUP.
**Pohled zpředu při hře za Kabuta**
Jako kód napište KVIEW.
**Vícebarevná grafika**
Jako kód napište DOROTHY.
**Červená grafika**
Jako kód napište ANGRY.
**Zelená grafika**
Jako kód napište SNIPEME.
**Modrá grafika**
Jako kód napište UDDOIT2.

### GOLDENEYE: ROGUE AGENT

V menu extras zadejte
**Režim paintball**
→, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
**Všechny úrovně**
↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←
**Hraní multiplayeru bez Eye skillů**
↑, ↑, ↓, ←, →, →, ←, ↓
**Režim One-Life**
←, ↓, ↑, →, ↑, →, ←, ↓
**Všechny postavy v multiplayeru**
↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑
Zapauzujte hru a zadejte
**Plný ukazatel Eye**
L1, L1, L1, R2, R2, R2, L1, R2
**Doplnění energie a vesty**
L1, L1, R2, R2, R2, L1, L1, R2
**Odemčení skillů Eye**
L1, L1, R2, R2, L1, R2, L1, R2

### GRADIUS 3 A 4: MYTHOLOGY OF REVIVAL

**Zvýšení účinnosti dvojitých střel**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, △.
**Zvýšení účinnosti laseru**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ◎.

### GRAN TURISMO 3 A-SPEC

**Profi obtížnost**
Vyberte Arcade mód, označte obtížnost „Hard" a podržte L1+ L1, dokud se nezmění na „Professional".

### GRAND THEFT AUTO 3

**Tank**
Při hře stiskněte ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, L1, R2, L1, △, ◎, △
**Dodo**
Při hře stiskněte →, R2, ◎, L1, R2, ↓, L1, L1
**Snížení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Zvýšení stupně pronásledování**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →, ←
**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Plné zdraví**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Neprůstřelná vesta**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Peníze**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**Zničení všech aut**
Při hře stiskněte R2, R2, L1, L1, R2, R2, △, □, ◎, △, R2, L1
**Hopsavá auta**
Při hře stiskněte L1, L1, R2, L1,

←, L1, L1, △. Tlačítkem L3 nebo R3 donutíte auto skákat

**Krev, krev, více krve**
Při hře stiskněte □, L1, ○, ↓, L1, L1, △, →, L1, ×

**Mlha**
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, R2, R1, L2, ×

**Zamračené počasí**
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, R2, L1, L2, □

**Déšť**
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, R2, L1, L2, ○

**Normální počasí**
Při hře stiskněte L1, L2, L1, L2, R2, R1, L2, △

**Urychlení hry**
Při hře stiskněte ○, ○, ○, □, □, □, □, L1, △, ○, △

**Jiné oblečení**
Při hře stiskněte →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →

**Uřvaní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ×, L1, R2, L2, L1

**Agresivní civilisté**
Při hře stiskněte ↓, ↑, ←, ↑, ×, L1, R2, L1, L2

**Šílení civilisté**
Při hře stiskněte R2, R1, △, ×, L2, L1, ↑, ↓

**Chuligán**
Jděte ke stěně a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, L2, R1, R2, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑. Postava se vymoční na stěnu a policisté vás začnou stíhat za vandalství

## GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

**Všechny zbraně #1**
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Všechny zbraně #2**
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←

**Všechny zbraně #3**
L1, L2, L1, L2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓

**Plné brnění**
L1, L2, L1, ×, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Plné zdraví**
L1, L2, L1, ○, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

**Spáchání sebevraždy**
→, L2, ↓, L1, ←, ←, R1, L1, L2, L1

**Zvýšení úrovně Wanted**
L1, L1, ○, L2, ←, →, ←, →, ←, →

**Snížení úrovně Wanted**
L1, L1, ○, L2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓

**Sekáč (některé ženy jdou za vámi)**
○, ×, L1, L1, R2, ×, ×, ○, △

**Změna oblečení**
→, →, ←, ↑, L1, L2, ←, ↑, ↓, →

**Hrajte jako Ricardo Diaz**
L1, L2, L1, L2, ↓, L1, L2, L2

**Hrajte jako Lance Vance**
○, L2, ←, ×, L1, L1, ×, L1

**Hrajte jako Candy Suxxx**
○, L2, ↓, R1, ←, →, R1, L1, ×, L2

**Hrajte jako Ken Rosenberg**
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, ×, L1

**Hrajte jako Hilary King**
L1, ○, L2, L1, →, R1, L1, ×, L2

**Hrajte jako Love Fist Guy #1**
↓, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, ×, ×

**Hrajte jako Love Fist Guy #2**
L1, L2, L2, L1, →, L2, ←, ×, □, L1

**Hrajte jako Phil Cassidy**
→, L1, ↑, L2, L1, →, R1, L1, →, ○

**Hrajte jako Sonny Forelli**
○, L1, ○, L2, ←, ×, L1, L1, ×, ×

**Hrajte jako Mercedes**
L2, L1, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ○, △

**Vykouzlit Rhino**
○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L2, L1, △, ○, △

**Vykouzlit Bloodring racer**
↓, L1, ○, L2, L2, ×, R1, L1, ←, ←

**Vykouzlit Bloodring Banger**
↑, →, →, L1, →, ↑, □, L2

**Vykouzlit Hotring racer #1**
L1, ○, L2, →, L1, L2, ×, ×, □, L1

**Vykouzlit Hotring racer #2**
L2, L1, ○, →, L1, L1, →, ↑, ○, L2

**Vykouzlit Romero's Hearse**
↓, L2, ↓, L1, L2, ←, R1, L1, ←, →

**Vykouzlit Love Fist**
L2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ○, →

**Vykouzlit Trashmaster** ○, L1, ○, L1, ←, ←, R1, L1, ○, →

**Vykouzlit Sabre Turbo** →, L2, ↓, L2, L2, ×, R1, L1, ○, ←

**Vykouzlit Caddie**
○, L1, ↑, R1, L2, ×, R1, L1, ○, ×

**Zničení aut**
L2, L2, L1, L1, L2, L2, □, △, ○, △, L2, L1

**Agresivní řidiči**
L2, ○, L1, L2, ←, L1, L1, L2, L2

**Růžová auta**
○, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, →, ×

**Růžová auta**
○, L1, ↓, L2, ←, ×, R1, L1, →, ○

**Černá auta**
○, L2, ↑, L1, ←, ×, R1, L1, ←, ○

**Letící auto**
→, L2, ○, R1, L2, ↓, L1, R1

**Perfektní ovládání vozu**
△, L1, L1, ←, R1, L1, L2, L1

**Slunečné počasí**
L2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ↓

**Oblačné počasí**
L2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, △

**Zamračené počasí**
L2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, □

**Bouřka**
L2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ○

**Mlha**
L2, ×, L1, L1, L2, L2, L2, ×

**Zrychlení času**
○, ○, L1, □, L1, □, □, □, L1, △, ○, △

**Zpomalení času**
△, ↑, →, ↓, □, L2, L1

**Nepokoje na ulicích**
↓, ←, ↑, ←, ×, L2, L1, L2, L1

**Obyvatelé vás nenávidí**
↓, ↑, ↑, ↑, ×, L2, L1, L2, L2

(Poslední dva cheaty nelze vypnout)

## GRAVITY GAMES

**Hlavní kód**
Jako cheat zadejte LOTACRAP.

Maximální statistiky u všech jezdců
Jako cheat zadejte MAXSTATS.

**Všechna kola**
Jako cheat zadejte PIKARIDE.

**Dennis McCoy's**
Jako cheat zadejte DMCDMAN.

**Bobby Bones**
Jako cheat zadejte BONEGUY.

**Ptačí mozky**
Jako cheat zadejte FLYAWAY.

**Nažhavená dívčina**
Jako cheat v zadejte BADGIRL.

**Angus Sigmund**
Jako cheat zadejte SIGMAN.

**Babička**
Jako cheat zadejte OLDLADY.

**Bonusový level 1**
Jako cheat zadejte OILSPILL.

**Bonusový level 2**
Jako cheat zadejte CHOOCHOO.

**Bonusový level 3**
Jako cheat zadejte ARTRIDER.

**Bonusový level 4**
Jako cheat zadejte ARTCOMP.

**Bonusový level 5**
Jako cheat zadejte FUZYDIRT.

**Bonusový level 6**
Jako cheat zadejte VOLCANO.

**Bonusový level 7**
Jako cheat zadejte PAVEMENT.

**Bonusový level 8**
Jako cheat zadejte GGFLYER.

**Bonusový level 9**
Jako cheat zadejte MUDPUDLE.

**Bonusová FMV sekvence 1**
Jako cheat zadejte ANDFMV.

**Bonusová FMV sekvence 2**
Jako cheat zadejte DMCFMV.

**Bonusová FMV sekvence 3**
Jako cheat zadejte JAMFMV.

**Bonusová FMV sekvence 4**
Jako cheat zadejte LEIFMV.

**Bonusová FMV sekvence 5**
Jako cheat zadejte MATFMV.

**Bonusová FMV sekvence 6**
Jako cheat zadejte REUFMV.

**Bonusová FMV sekvence 7**
Jako cheat zadejte FUZFMV.

## GUNGRIFFON BLAZE

**Lepší vybavení**
Jako jméno pilota zadejte „FAE MASTER!", jako zemi Mexiko a pohlaví žena.

## GUILTY GEAR X

**Speciální kostýmy**
Různé zbarvení kostýmů při výběru postav získáte stisknutím START, dvouvteřinovým držením △ nebo ×.

**Hra za robotického Kye**
Aktivujte mód Guilty Gear a v obrazovce výběru postav vyberte Ky.

**Odemknutí Dizzyho**
Na obrazovce „Press Start" stiskněte ↓, →, →, ↑. Nebo dosáhněte 30. level v režimu Survival a poraďte Dizzyho

**Mod Guilty Gear**
V režimu Survival dosáhněte 100. levelu a poraďte finálního soupeře. Mód Goulty Gear si poté můžete aktivovat v Options.

# H

## HALF LIFE

**Nesmrtelnost**
Stiskněte ←, □, ↑, △, →, ○, ↓, ×

**Neomezená munice**
Stiskněte ↓, ×, ←, ○, ↓, ×, ←, ○

**Zpomalení**
→, □, ↑, △, →, □, ↑, △

**Neviditelnost**
←, □, →, ○, ←, □, →, ○

**Mód Alien**
↑, △, ↑, △, ↑, △, ↑, △

**Jiná gravitace**
↑, △, ↓, ×, ↑, △, ↓, ×

## HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

Následující cheaty zadávejte v options

Nesmrtelnost - ←, ○, ↑, ←, ×
Všechny úrovně - ×, ←, ↑ ○, ↓
Nekonečná síla lebek - ↓, ←, ×, ○, Silnější postava - ○, ←, ×, ↑ ×

## HITMAN: CONTRACTS

**Dokončení mise s hodnocením Silent Assasin**
Při hře zadejte R2, L2, ↑, ↓, ×, →+↓, ○, ×, ○, ×

**Výběr úrovně**
□, △, ○, ←, ↑, →, L2, R2

## HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, □, △, ○

**Přeskočení úrovně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L3, ○, ×, ○, ×

**Nesmrtelnost**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, L2, R1, L1

**Všechny zbraně**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, □, ×

**SMG a 9mm pistole SD**
V hlavním menu stiskněte L2, R2, ↑, ↓, ×, ↑, R2, R2

**Plné zdraví**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, ↓

**Nabití**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R1, L1

**Zpomalení**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, L2

**Pěstní mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, ↑

**Jiná gravitace**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L2, L2

**Bombový mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, ↑, L1

**Režim Megaforce**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, R2, R2

**Nastřelovací mód**
V hlavním menu stiskněte R2, L2, ↑, ↓, ×, L1, L1

# I

## I-NINJA

Způsobují vám nepřátelé problémy a nenechají vás pokliděn projít? Jednoduše zapauzujte hru a zadejte některý z následujících kódů. Během okamžiku se z vás stane nepřekonatelný ninja. Jak snadné...

**Velké hlavy**
Držte L1 a stiskněte △ x4, pusťte L1 a podržte L1 a stiskněte △ x2, podržte L1 + L1 a stiskněte △, ○, △

**Vylepšení meče**
Držte L1 + L1 a stiskněte ○, □, ○, △ x2, □, ○, □.

**Dokončení současné mise**
Držte L1 a stiskněte □ x3, ○, pusťte L1 a podržte L1, pak stiskněte △ x2, pusťte L1 a podržte L1, nyní stiskněte □ x2.

## INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2

**Skryté týmy**
Legendární Anglie - vyhrajte pohár euro za Anglii
Legendární Argentina - vyhrajte americký pohár za Argentinu
Legendární Holandsko - vyhrajte pohár euro za Holandsko
Legendy Brazílie - vyhrajte americký pohár za Brazílii
Evropský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Evropy
Asijský All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Asie
Americký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Ameriky
Africký All-Star - vyhrajte mezinárodní pohár s týmem Afriky
Světový All-Stae - vyhrajte mezinárodní pohár s libovolným týmem po vyhrání všech předchozích All-Star týmů

# J

## JAK AND DAXTER

**Nekonečná energie**
Zapauzujte hru a stiskněte ↑, ←, ←, ↓, →, ×, △

## JAK & DAXTER 2

Cheat není ověřený. V hlavním menu stiskněte ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, →, ←, →, ←, →, ←, □, ○, △, ×, ○, □, ×, △ a zpřístupní se vznášedlo.

## JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

**Nesmrtelnost**
Podržte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ○, ○, ↓, ↓, ↓, ←, ○. Začněte hrát a při hře stiskněte START. Poté podržte ↓ + R2 + R1 a stiskněte ○, ○, R2, ○, L1, □, □, ○.

## JEREMY MCGRATH SUPER-CROSS WORLD

**Měsíční gravitace**
V hlavním menu namačkejte ↑, ↑, ↑, ↑, R1, □, ○

**Neomezené turbo**
V hlavním menu namačkejte R2, L1, □, ○, ○, ○

## JONNY MOSELEY MAD TRIX

**Cheatový mód**
Na obrazovce s nápisem „Press Start" podržte tlačítka v následujícím pořadí R2 + L3 + R1 + ↓ + □ + ○

## JUICED

**Všechna auta**
V obrazovce cheatů zadejte jako kód PING

Nevyčerpatelný účet
V obrazovce cheatů zadejte jako kód FAST

# K

## KARAOKE STAGE

Cheaty zadávejte v úvodní obrazovce

**Změna pohlaví animací**
L3, R3, L3, R3, L2, L2, ↑, ↑, L2, ○

**Banán místo mikrofonu**
R3, R3, L3, L3, L2, L2, ○, ○, ○, ○

**Kartáček místo mikrofonu**
R3, R3, L3, L3, L2, L2, ○, ○, ○, ○

**Velké oči**
↑, ↑, L2, L2, L2, →, L2, →, ○, ○

**Velké hlavy**
↑, L2, ↑, L2, →, →, L2, L2, ○, ○

**Malé hlavy**
L2, L2, ↑, ↑, L2, →, L2, ↑, ○, ○

**Skleněná postava**
→, L2, →, L2, ↑, ↑, L2, L2, ○, ○

**Temná lesklá postava**
L2, →, L2, →, L2, L2, ↑, ↑, ○, ○

**Kovová postava**
L3, R3, →, L3, ↑, ↑, L2, ↑, ○, ○

**Průhledná postava**
R3, L3, L3, R3, ○, ○, →, →, L3, L3

**Divné zvuky publika**
R3, R3, R3, R3, ↑, L2, ,→ L2, ○, ○

**Odemknutí všech postav**
L3, L3, R3, L3, ↑, ▭, ↑, →, ●, ●

**Odemknutí všech obleků**
L3, L3, R3, L3, ↑, ▭, ↑, →, ●, ●

**Odemknutí všech míst**
●, ●, ●, ●, ↑, ▭, ▭, →, L3, L3

**Odemknutí všech videí**
●, ●, ●, ●, ↑, ▭, →, ↑, L3, R3

### KENGO: MASTER OF BUSHIDO

**Hra za studenta**
Při výběru postavy podržte
▭ + ▭ + ▭ + ▭.

**Skryté postavy**
Dohrajte hru dokonce a po projití
Doja se vám postupně vybarví siluety
bojovníků.

**Finální postava**
Po dohrání hry se vám zpřístupní poslední postava. Vyberete ji podržením ▭ + ▭ + ▭ + ▭ a stisknutím ⊗.

### KESSEN

**Hrajte za West**
Dohrajte hru s Eastem.

**Battle Mode**
Dohrajte hru s Eastem i Westem pro odemknutí nové volby v hlavním menu.

### KILLZONE

Všechny úrovně
Při vytváření nového profilu v single-playeru zadejte jako jméno Shooterman.

### KYA

Kódy zadávejte v obrazovce pauzy nebo v hlavním menu
Bonusová galerie (HM) - ▲, ↑, ◎, →, ↓, ↓, ■, ←
Doplnění energie (P) - ▭, ▭, ▭, ▭, ↑, ↑, ←, ■, →, ◎, ▶
Zmenšený Jamgut (P) - ▭, ▭, ◎, ▭, ▭, ▭, ←, ▭, ▲

## L

### LARGO WINCH

**Cheat mód**
V hlavním menu namačkejte Select, ■, ■, ◎, ◎, ▲, ■, ▲, ◎

### LE MANS 24 HOURS

Zadejte následující kódy jako jména v šampionátu:
Odemknutí všech tratí - SPEEDY
Odemknutí všech aut - ACO
Odemknutí všech šampionátů - NUMBAT
Prohlédnutí titulků - HEINEY

### LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
Všechny bonusy - ▭, ↓, ▭, ▭, ←, ▭, ↓, ▭, ▲
Všechny kroniky temna - ▭, ↓, ▭, ▭, →, ▭, ▲, ↓, ▭
Doplnění všeho - ←, →, ←, →, ▭, ▭, ◎, ▲, ↓
Všechny útoky - →, ↓, ↑, ↓, ↓, ▭, ▲, ◎, ↓
Všechny power-upy - ←, ←, ↑, ↑, ▭, ▭, ◎, ↓, ▲
Nekonečná energie Reaveru - ↓, ↓, ↑, ←, ▭, ▭, ↓, ▲, ◎
Nesmrtelnost - ↑, ↓, →, ↓, ▭, ▭, ↓, ▲, ▭
Vypnutí textur - ▭, ↓, ▭, →, ▭, ↑, ▲, ▭, ↓
Jiný Reaver - ↑, ↓, ←, →, ▭, ▭, ▲, ↓, ◎
Mód kostlivců - ▭, ↓, ▭, ↑, ▭, ▭, ▭, ↓, ▲

### LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

**Začínáte se Soul Reaverem a železným brněním**
V hlavním menu stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ■, ◎, ▲

### LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER 2

**Bonusové materiály**
Stiskněte v hlavním menu ←, ▲, →, ▲, ↓, ◎, ⊗
**Fire Reaver**
Přerušte hru, podržte ▭ a stiskněte ↓, ◎, ▲, ↑, →, ◎

### LEGENDS OF WRESTLING

**Zpřístupnění všech postav**
V hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ■

### LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR

**Doplnění zdraví**
Při hře stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Arthurových vojáků**
Při hře stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑
**1000 Gweneveriných vojáků**
Při hře stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑

### LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME

Kódy pište v Dexterově krámku
4PR28U = Nesmrtelnost
987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clone
VR832U = Clone
ER33JN = Clone (Episode III)
BHU72T = Clone (Episode III Pilot)
N3T6P8 = Clone (Episode III Swamp)
RS6E25 = Clone (Episode III Walker)
14PGMN = Count Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosian
ZTY392 = Grievous' Bodyguard
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu (Episode III)
92UJ7D = Padme
R84OJU = PK Droid
BEQ82H = Princess Leia
L54YUK = Rebel Trooper
PP43JX = Royal Guard
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid

### LEGO RACERS 2 HRANÍ ZA MARŤANA

V hlavním menu stiskněte →, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑
**Tratě na Marsu**
V hlavním menu stiskněte ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ↓, ←, →
**Širokoúhlý mód**
v hlavním menu stiskněte ←, ←, ←, →, →, →, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, →, →, →

### LETHAL SKIES 2

Kódy zadávejte v hlavním menu
Všechny mise v kampani - ↓, ▭, ■, ↑, ↑, ▭, ▭, ▭, ▶
Všechny mise v Dogfight - ■, ■, ■, ■, ▭, ▭, ▭, ↑, →, ↓, ←, ↑, ▶
Všechny letadla v kampani - ▭, ▭, Right, ■, ■, ■, ←, ←, ▭, ▭, ▭, ▭, ▶
Všechny postranní mise v kampani - ▭, ■, ▭, ■, →, ←, ←, ↑, ▶
Všechny speciální mise v kampani - ←, ▭, ▭, ▭, ↑, ↑, ↑, ↓, ▶
Výběr nástřiku - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, ▭, ▭, ▭, ▭, ▶ (Stiskněte ▭ při výběru letadla v hangáru)
Všechna letadla - ▭, ▭, →, ■, ■, ■, ←, ←, ▭, ▭, ▭, ▭, ▶
Speciální nástřiky letadel - ←, →, ←, →, →, ←, →, ←, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▶
Time Trial v tréninku - →, →, ■, ■, ↑, ▭, ▭, ▭, ▶

**Odemknutelná letadla**
A-10 - Dohrajte misi 2 s jakýmkoli hodnocením
AV8B - Dohrajte misi 4 s jakýmkoli hodnocením
EF2000 - Dohrajte misi 6.2 s jakýmkoli hodnocením
F-14 - Dohrajte misi 1 s jakýmkoli hodnocením
F-15E - Dohrajte misi 5 s jakýmkoli hodnocením
F-22 - Dohrajte misi 10 s jakýmkoli hodnocením
F-25 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F-35 - Dohrajte misi 15 s hodnocením S
F/A 18 - Dohrajte misi 7 s jakýmkoli hodnocením
F5Z - Dohrajte misi 8 s hodnocením S
JAS-39 - Dohrajte misi 3 s jakýmkoli hodnocením
S-37 - Dohrajte misi 11 s jakýmkoli hodnocením
S-47 - Dohrajte misi 16 s hodnocením A
SU-27 - Dohrajte misi 9.2 s jakýmkoli hodnocením
SU-35 - Dohrajte misi SP2 s hodnocením S
YF-23 - Dohrajte misi SP1 s hodnocením S

### LMA MANAGER 2004

Následující kódy zadejte jako jméno na začátku nové kariéry. Potom je v menu „options" zaktivujte
Navýšení kapacity- LMA2004MA
Legrační zvuky - LMA2004MB
Duhové stopy - LMA2004MC

### LMA MANAGER 2005

Zadejte následující kódy jako svoje jméno pro odemknutí příslušné výhody. V jeden okamžik lze bohužel využít jen jeden kód

LMA2005A Všechna zranění se vyléčí během 1 dne
LMA2005B Začínáte s 500 miliony
LMA2005MA Měsíční míč s podivnou fyzikou
LMA2005MB Křepelčí hlas
LMA2005MC Hluboký hlas
Odemknout Nigel Beaverhousen

## M

### MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

**Dvojnásobné poškození**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ▲, ▲
**Nekonečná munice**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ■, ■
**Nesmrtelnost**
Vyberte 'Electro-Cosh' v obrazovce výběru zbraní a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ⊗, ◎, ◎, ⊗, ■, ▲

### MADDEN NFL 2001

**Madden Millenium Team**
Abyste získali tajný tým, musíte získat všech 296 Madden karet ve zlatě!

### MAFIA

Oblíbili jste si tuhle hru, která vznikla v České republice? S cheaty si ji oblíbíte ještě více...

**Bigfoot Truck**
Dojeďte ve všech tratích šampionátu jako první.

**Neomezená munice**
Dokončete celou hru a pak ji začněte znova.

### MANHUNT

Cheaty nelze aktivovat dřív, než projdete úrovně napsané v závorce s pětihvězdičkovým hodnocením, které lze získat pouze v obtížnosti „Hardcore". Cheat pak aktivujte v úvodní obrazovce

**Běžec (1 a 2)**
▭, ▭, ▭, ▭, ←, →, ←, →
**Tichý režim (3 a 4)**
▭, ▭, ▭, ▭, →, ←, ←, ←
**Regenerace (5 a 6)**
▭, →, ◎, ▭, ▭, ↓, ◎, ←
**Vybuchující nepřátelé (7 a 8)**
▭, ▭, ▲, ◎, ■, ▭, ▭, ↓
**Plná vyzbroj (9 a 10)**
▭, ▭, ▭, ▭, ↓, ↑, ←, ↑
**Super pěst (11 a 12)**
▭, ▲, ▲, ▲, ◎, ◎, ◎, ▭
**Králičí kostým (13 a 14)**
←, ▭, ▭, ▲, ▭, ▭, ■, ▭
**Opičí kostým (15 a 16)**
■, ■, ▭, ↓, ▲, ■, ◎, ↓
**Neviditelnost (17 a 18)**
■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ◎, ↑
**Prasečí kostým (19 a 20)**
↑, ↓, ←, ←, ▭, ▭, ▭, ▭
**Nesmrtelnost**
Po dohrání hry ve Fetish módu zadejte následující kód ↓, ↓, ◎, ↑, ■, ▲, ■, ▭, ↑, ↑, ▭, ▲

### MARK OF KRI

**Vypnutí umělé inteligence protivníků**
⊗, ◎, ◎, ◎, ⊗, ■, ■ ■, ⊗, ◎, ■, ⊗
**Lékárničky doplňují celou energii**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ■, ■, ■, ■, ◎, ◎, ◎, ◎
**Nesmrtelnost**
■, ◎, ⊗, ■, ◎, ■, ⊗, ◎, ⊗, ■, ◎, ⊗
**Silnější nepřátelé**
⊗, ◎, ■, ■, ⊗, ■, ◎, ◎, ⊗, ◎, ◎, ⊗
**Nekonečné šípy**
⊗, ◎, ■, ■, ⊗, ■, ◎, ◎, ⊗, ■, ■, ⊗
**Slabí nepřátelé**
⊗, ◎, ◎, ■, ⊗, ■, ■, ◎

### MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

Odemknutelné speciální karty
V options najeďte do cheat a zadejte
THEHAND - Elektra v plavkách
REIKO - Solara v plavkách
MONROE - Storm v plavkách
SAVAGELAND - komiks Fantastické čtyřky
NZONE - komiks Zítřejší lidé

### MASHED

**Odemčení všeho**
V hlavním menu namačkejte
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

### MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

**Všechny úrovně mimo Road Trip**
jděte na obrazovku s nápisem „Press Start" a rychle namačkejte ■, →, →, ▲, ↓, ■.

### MAX PAYNE

**Osm Painkiller Pillů**
Zapauzujte hru a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▲, ◎, ⊗, ■
**Všechny zbraně a plná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ▲, ◎, ⊗, ■
**Nekonečná munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ▲, ■, ⊗, ◎
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭, ▭. Po každém automatickém uložení se musí kód zadat znovu.
**Výběr úrovně**
Začněte hru a doběhněte až do podzemky. Stiskněte SELECT, vraťte se do hlavního menu a stiskněte ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ◎.

### MAX PAYNE 2

**Odemčení všech úrovní a režimů**
■, ■, ■, ⊗, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ⊗, ←, →, ←, → (po startu nové hry se ukáže seznam úrovní a módů)
**Druhé zakončení**
Dohrajte hru v režimu „Detective" a zpřístupní se mód „Hadrboiled". Dohrajte ho a odemkne se režim „Dead on Arrival". Dokončete tento režim a uvidíte druhý konec.

### MDK2 ARMAGEDDON

**Kurt v boxerkách**
V hlavním menu podržte ▭ a ▭ a stiskněte ■, ■, ▲ a ■. Kurt bude oblečen pouze do trenýrek.
**Bláznivá kamera**
Přerušte hru, podržte ▭ a ▭ a stiskněte ◎, ⊗, ◎, ⊗. Úhel kamery se změní. Zadejte totéž ještě jednou pro návrat do normálu.

### MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Cheat menu
Zapauzujte hru, držte ▭+ ▭ a stiskněte ◎, ◎, ←, ▲, ◎, ⊗ a objeví se nápis „Enter Cheat Code". Pak můžete zadat některý z následujících kódů.
100% adrenalin
▭, ▭, ▭, ↑, ▲, ◎
Zničení Nemesis
↓, ▭, ▭, ▭, ↑, ■
Nesmrtelnost
■, ▭, ▭, ▲, ▲, ▭
Nekonečná munice
▭, ▭, ■, ▭, ▭, ▭
Vypnutí Shellshock
▭, ▭, ▭, ▭, ▲, ▲
Schování zaměřovače
◎, ↓, ◎, ↑, ▲, ◎
Automatické sebrání dokumentů v misi
↑, ⊗, ▭, ▭, ↑, ■
Sebevražda
⊗, ▲, ◎, →, ▲, ◎

### MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Položku pro zadávání passwordů najdete v menu voleb
Nepřátele jdou zabít pouze headshotem - MAARIN
Režim „Always Sniper" - PUFFER
Ochrana před kulkami - TANG
Neviditelní nepřátelé - TRIGGER

Zabijte jednou ranou - HOGFISH
Odrážející se granáty - DAMSEL
Všechny položky v galerii - GARIBALDI
Nesmrtelnost - IMMORTALITY
Všichni mají velké ruce - SPINEFOOT
Muži s trhlými klobouky - SEAHORSE
Mód „Silver Bullet" - TILEFISH
Nekonečná munice - GOBY
Všechny mise - BUTTERFLY

### METAL GEAR SOLID 2 DEMO

**Pusa**
V místnosti se skříňkami vlezte do skříňky s plakátem holky. Uvnitř stlskněte a podržte L1 pro zazoomování. Snake ji políbí!
**Perverzní stráže**
Otevřete skříňku s obrázkem holky v bikinách a „zavolejte" stráže. Schovejte se v jiné skříňce a sledujte stráže. Normálně by prohledali místnost, ale teď se budou věnovat obrázku, za chvíli odejdou...

### MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

**Bonusy za nasbírané medaile**
Poté, co nasbíráte všechny medaile v jednotlivých misích, zpřístupní se vám různá videa. Ta potom naleznete v sekci „Movies". Budete se moci podívat na „Making of" a „History of" u každé mise, v níž jste získali medaile.
**Doplnění energie**
Až narazíte na chleba, snězte ho. Nejen že dobře chutná, ale i uzdravuje.
**Kódy do Enigmy**
Monkey - misi dokončíte se zlatými hvězdami
Whatyouget - zabijte jednou ranou
Lemur, Gorilla, Baboon, Orangutan - tajné mise
Whereru - neviditelní nepřátelé
Boing - hopsavé granáty
Longshot - sniper mód
Urtheman - zemřete po první ráně
Timewarp - získáte zlaté hvězdy v předchozím levelu
Glassjaw - nepřátelé jdou zabít pouze headshotem
Bulletzap - kulky vám neublíží
Habrdashr - pánové v klobouci
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte R2, L1, ○, L3, △, R2, SELECT, R3.
**Neomezená munice**
Zapauzujte hru a stiskněte ○, R2, R2, L1, SELECT, R3, △, SELECT.h

### MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

Následující kódy zadávejte v obrazovce s nápisem „Press start". Hra pak nejde ukládat
**Nesmrtelnost**
→, ⊗, L1, △, ↑, R2, ⊗, ←, L1, ○, ⊗, R3
**Všechny zbraně**
↑, ↓, ⊗, R2, L3, △, △, ←, ○, L1, L3, →
**Výběr úrovně**
R3, △, ←, ○, R2, R3, ←, ↑, ⊗, ↓, L2, R2
**Plný blesk**
←, →, ↑, ↓, L1, ○, △, R3, ←, ↓, R2, R2
**Plné Homingy**
→, ↑, R2, L1, ←, ←, L1, ←, ○, ←
**Plný paprsek**
←, ○, △, →, L1, R2, ←, L1, L3, △
**Zaplněná oblast**
←, ⊗, △, ↑, ⊗, ↓, R2, R3, ←, R3
**Hra bez power-upů**
↓, ↑, ⊗, R2, ↓, ↑, ⊗, R2, L1, R3, R2, ○

**Boss mód**
L1, △, ↓, ↓, ⊗, R3, ←, R2, →, △, R3, L1
**Tréninkové mise**
R2, ↑, R3, ←, △, ⊗, R3, ○, →, L1, R2, ○
**Data agentů**
↑, ↓, ○, R3, ←, R3, →, ⊗, R3, R2, ↑, L1
**Data vetřelců**
R2, L1, ○, R3, ↓, △, L1, →, ⊗, ←, R3, △

### MERCENARIES

Níže popsané kódy zadávejte v PDA obrazovce „Factions"
1,000,000 - →, ↓, ←, ↑ x2, ←, ↓, →
Neomezená munice - →, ←, → x2, ←, →, ← x2
Nesmrtelnost - ↑ ↓, ↑ ↓, ←, →, ←, →
Zpřístupnění všech věcí v obchodech - ↓ x4, ↑ ←, → x2

### MGS2: SUBSTANCE

**Stealth (neviditelnost) a Bandana (neomezená munice pro Snaka)**
Hru na tankeru dohrajte na tři různé obtížnosti s celkovým součtem 120 psích známek
**Stealth (neviditelnost) a Wig (neomezená munice pro Raidena)**
Hru v čističce dohrajte na tři různé obtížnosti se všemi psími známkami
**Sluneční brýle**
Po druhém dohrání bude mít Snake i Raiden sluneční brýle
**Odemčení obtížnosti European Extreme**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Mód Boss survival**
Dokončete Sons Of Liberty na jakoukoli obtížnost
**Mód Photograph**
Dokončete režimy bomb, hold up a eliminate a ve VR misích získáte fotograf
**Ninja Raiden**
Splňte 50% VR misí za Raidena
**Raiden X**
Splňte úkoly z VR misí na 100% jako Raiden a Ninja Raiden
**Pliskin**
Splňte 50% VR misí za Snaka
**Tuxedo Snake**
Udělejte za Pliskina 100% misí z VR
**Snake z původního MGS**
Udělejte celé VR mise za Snaka, Pliskina, Tuxeda Snake, Raidena, Ninja Raidena, and Raidena X
**Jiné zakončení**
Dohrajte Snakův scénář a odemkněte M9. Začněte hru a používejte M9 na bosse k jejich eliminaci.

### MIDNIGHT CLUB: STREET RACING

**Bugina**
Vložte paměťovou kartu s uloženou pozicí ze hry *Smuggler's Run* - budete moci použít Dune Buggy z této hry.

### MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Cheaty zadávejte v menu cheatů
1 dollar navíc - KUBMIR
všechny města v arkádovém režimu - ROADTRIP
Speciální pohyb (Argo) - DFENS
Speciální pohyb (Zone) - ALLIN
Speciální pohyb (Roar) - RJNR
Králičí hlava - GETHEADL
Chromovaná hlava - HAVEYOUSEENTHISBOY
Rychlejší civilisti - URBANSPRAWL
Hořící hlavy - TRYTHISATHOME
Víc aut v arcade režimu - HYPERARGO
Nezničitelné auto - ONTHEROAD
Dýňové hlavy - GETHEADJK
Sněhuláci - GETHEADM
Smajlíci - GETHEADJ

### MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

**Železný Mike**
Dohrajte módy "Tyson's Challenge" a "Iron Mike". Získáte přístup k lepšímu Mikovi
**Zpřístupnění boxerů**
Vyhrajte bronzový, stříbrný a zlatý pásek a získáte všechny borce v režimu pro jednoho hráče. Abyste pak získali i samotného Mika Tysona, budete ho muset porazit ve finálovém utkání o zlatý pás.
**Zpřístupnění boxerů, ringů, herních módů a dalších věcí**
Na titulní obrazovce po objevení výzvy „Press Start" zadejte následující kódy.
**Všichni boxeři, arény a režimy:**
R3, ○, R2, R2
**Další kostýmy a textury:**
L1, L1, ⊗, ⊗, △, ⊗
**Titulky (pozměněné):** ⊗, △, R3, ○
**Velké hlavy:** R3, ○, ↑, ↓
**Malé hlavy:** R3, ○, ↓, ↑
**2D mód:** ↓, ↑, ○, R3
**Mutanti:** R3, ←, ↑, △

### MOTO GP

**Odemčení Klonoy**
Vyhrajte Challenge 22 a získáte Klonou jako jezdce.

### MOTOR MAYHEM

**Nesmrtelnost**
Při hře v Endurance podržte L1 + R1 + R2 + R3 a rychle stiskněte ←, →, →, ○, R3.
**Beze zbraní**
Při hře podržte L1 a stiskněte ⊗, ⊗, R3.
**Štít**
V cheatové obrazovce aktivujte „Instant Combo", podržte L1 a stiskněte △, R3, △, R3.

### MR MOSQUITO

**Minihry pro dva hráče**
Po zapnutí PS2 držte na druhém ovladači START + SELECT

**Ovládání je následující:**
Dopředu - R3
Skok - ⊗
Super útok - △ (pokud je ukazatel plný), ⊗ vyskočte a stiskněte △
**Mamka Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte L1 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R3, R3, R1, R1, R1
**Tatík Moskyt** - v obrazovce výběru hráče držte R2 a stiskněte ↑, →, ←, ↓, R3, R3, R2, R2, R2

### MUSIC 3000

**Tajný skin**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, ←, →
**Tajný skin 2**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →, ←, ←, →, →
**Tajný skin 3**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 3x, → 3x, ← 3x, → 3x
**Tajný skin 4**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ← 4x, → 4x, ← 4x
**Tajná skladba**
V hlavním menu stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑,

### MX 2002 FEATURING RICKY CARMICHAEL

**výběr kola**
spusťte hru pro dva hráče. na prvním ovladači držte L1 + R2 a stiskněte ↑, ↓, ←, →, △. Pak na druhém ovladači stiskněte △ + L2 + R2 + ⊗

### MX UNLEASHED

Kódy zadávejte v menu cheatů, které najdete v obrazovce „průběhu hry"
Kubatura 50cc - SQUIRRELDOG
Všechny bonusy - CLAPPEDOUT
Reálné chování motorek - SWAPPIN
Po kolena v bahně? Co takhle zkusit některý z našich cheatů, které se zadávají v Cheat menu, které najdete v hlavní Options menu.
**Odemknutí supercross tratí** STUPERCROSS
**Odemknutí freestyle tratí** BUSTBIG
**Odemknutí národních tratí** ECONATION
**Zlepšení AI úrovně** OBTGOFAST
**AI bowling** WRECKINGBALL
**Odemknutí 50cc motorek** SQUIRRELDOG
**Odemknutí 500cc motorek** BIGDOGS
**Odemknutí pro fyziky** SWAPPIN
**Odemknutí všech strojů** MINIGAMES
**Odemknutí všech bonusů** CLAPPEDOUT

### MX VS ATV UNLEASHED

**Kódy zapisujte v Options**
1,000,000 bodů - BROKEASAJOKE
freestylové tratě - HUCKIT
všechny součástky - WARDROBE
všechny motorky - LEADFOOT
všichni jezdci - W ANNABE
odemčení všeho - TOOLAZY
zpřístupnění třídy 50cc - MINIMOTO

## N

### NASCAR 2005: CHASE FOR THE CUP

Cheaty zadávejte jako jméno, lomítko označuje křestní a příjmení. Dodržujte velikost písmen.
Jezdec Dale Earnhardt starší - The/Intimidator
$10,000,000 - Walmart/NASCAR
Bonusová trať - Walmart/Exclusive
Všechny Thunder Plates - Open/Sesame
Všechny eventy Dodge - Dodge/Stadium
Všechna auta Mr. Clean - Mr. Clean /Racing
Tým Mr. Clean - Clean/Crew
2 000 000 prestiže - You/The-Man
10 000 000 fanoušků - Make-Me/Famous

### NBA BALLERS

**Seznam cheatů**
Následující kódy zadávejte na loadingové obrazovce, kde se objeví ikonky. Různé kombinace ikonek odemykají různé věci, čísla níže uvedená znamenají počet stisků - první číslo znamená R3, druhé číslo znamená △ a třetí ○.

Jiné oblečení: 1-2-3
Kojenecký režim: 4-2-3
Režim velké hlavy: 1-3-4
Zapnout oheň: 7-2-2
Zapnout super bloky: 1-2-4
Zapnout super strkání: 3-1-5
Vylepšené pohyby: 5-1-2
Skvělé držení: 3-3-2
Dětský režim: 4-3-3
Papírový režim: 5-3-7 or 5-2-7
Hrajte jako agent: 5-5-7
Hrajte jako byznysman: 3-0-0
Hrajte jako trenér: 5-6-7
Hrajte jako sekretářka: 5-4-7
Režim Pigmy: 4-2-5
Náhodné pohyby: 3-0-0
Turnajový režim: 0-1-1
Ukazatel úspěšnosti střel: 0-1-2
Mládežnický režim: 4-4-3

### NBA HOOPZ

**Cheaty**
Zadejte následující kódy v obrazovce Vs předtím, než začne zápas:
Nekonečné turbo - R3, x3, ⊗, ○ x2, ↑
Malé hlavy - R3 x3, ⊗ x3, ←
Pláž - ⊗ x2, ○ x3, ←
Ulice - R3 x3, ⊗ x2, ←

### NBA LIVE 2005

Cheaty zadávejte v obrazovce kódů
50,000 bodů- YISS55CZOE
klasický Hardwood Jersey- PRYI234NOB
všechny boty- FHM389HU8O
loga všech týmů- 1NVDR89ER2
Huarache 2K4- VNBA60230T
Nekonečný Nike Air- XVLJD9895V
Malý Zoom Generation- 234SDJF9W4
Shox- 2388HDFCBJ
LeBron II: 1KENZ023XZ
jiní Hornets Jersey: JRE7H4D90F
jiní Sonics Jersey: BHD87YY27Q

### NEED FOR SPEED 2: HOT PURSUIT

Všechny kódy se zadávají v hlavním menu.
**Odemknout BMW Z8:**
R3, →, R3, →, R2, △, R2, △
**Odemknout HSV Coupe GTS:**
L1, R2, L1, R2, R1, △, R1, △
**Odemknout McLaren F1 LM:**
R3, L1, R3, L1, △, →, △, →
**Odemknout Porsche Carerra GT:**
←, →, ←, →, R1, R3, R1, R2
**Odemknout Ferrari F50:**
L1, △, L1, △, →, R2, →, R2
**Odemknout Ferrari F550:**
L1, R3, L1, R3, →, R1, →, R1

### NFS: UNDERGROUND 2

Cheaty zadávejte v hlavním menu
200$- ↑, ↑, ↑, ←, R1, R1, R1, ↓.
Soundtrack- ↑, ↓, ↑, ↓, ↓, ↑, →, ←.
1000$- ←, ←, →, R3, R3, →, L1 , L1.

### NHL 2004

Zadejte jedno z následujících jmen a odemkne se vám speciální hráč
Theo Gobzinakis, Gabe Metal, Gob Stomper, Tom Whacker, Pat Wolfman nebo Craig Would - odemkne postavu z Gob
Terence Corso, Mike Cosgrove, Dryden Mitchell nebo Tye Zamora - odemkne postavu farmy mimozemských mravenců

### NO ONE LIVES FOREVER

**výběr mise**
najeďte na „Load Game", držte L3 + R3 a stiskněte ⊗ pro vstup do obrazovky „Select Mission"

## O

### ONIMUSHA 2

**Lehká obtížnost**
Začněte hru a třikrát zemřete, pak si budete moci vybrat lehkou obtížnost, ve které ale nebudete ohodnoceni

**Těžká obtížnost**
Dokončete hru na normální obtížnosti
**Super obtížnost**
Dokončete hru na těžké obtížnosti

# CheatStation - PlayStation 2

Tajemství, cheaty, kódy, hesla, tipy

**Bonusy**
Dokončete hru a zpřístupní se vám uzamčené bonusy

**Mód Team Onimusha s funkcí zabití jednou ranou**
Dokončete mód Team Onimusha

**Ultimátní mód**
Dohrajte hru na obtížnost Hard, ve „Special Features" aktivujte „Ultimate Mode"

**Mód Issen**
Dohrajte minihru Oni Organization

**Mód Mind Twister**
Dohrajte hru s posbíranými všemi kresbami co ve hře jsou

**Další kostým pro Jubeie**
Najděte předmět „Fashionable Goods" dohrajte hru s hodnocením S. v sekci „Special Features" si pak aktivujte extra Jubeie

**Další kostým pro Oyu**
Dohrajte vícerým hraním hru na 100% a buďte zadobře se všema NPC. Po odemčení všech scénářů v „Scenario Route" vstupte do „Special Features" a aktivujte extra Oyu

## OPERATION WINBACK

**Mód Trial**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte △ a stiskněte START

**Mód Max power mode**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte L1, R2, R2, R2, R2, △, ○, △, ○. Podržte L1 a stiskněte START

**Mód Sudden Death**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte R2, R2, R2, R2, ○, △, ○, △. Podržte L1 a stiskněte START

**Všechny postavy v multiplayeru**
Na obrazovce „Press Start" rychle namačkejte ↑, ↓, ↓, →, →, →, ←, ←, ←, ←. Podržte ○ a stiskněte START

## ORPHEN: SCION OF SORCERY

**Restart bitvy**
Přerušte hru pokud jste v koncích. Zvolte „Equip" a objevíte se na začátku bitvy s plnou energií.

## OUTLAW VOLLEYBALL REMIXED

**Větší prsa**
Při hře podržte L1 a stiskněte ○, ↑, ↑, ○, △
**Všechny kurty**
Při výběru kurtu podržte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →

# Q

## QUAKE 3: REVOLUTION

**Přeskočení úrovně**
Při hře podržte R1 + R2 + L1 + SELECT a stiskněte ✕, ○, □, △, ✕

# P

## PIRATES: THE LEGEND OF BLACK CAT

**Hudba z SSX**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, ✕, △, R2, □, ○. L3, START, R3, L3
**Více peněz**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, R3, L1, □, ✕, R3, START, L3, ○, R2
**Vylepšení galeony Wind Dance**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R2, △, R3, L3, ✕, □, R3, START, L1, ○
**Neomezeně předmětů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte △, L1, START, R2, R3, L3, □, ✕, R3, ○
**Meč**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, START, R2, L3, □, ✕, L1
**Zobrazení všech pokladů**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte R3, ✕, △, L3, ○, L1, START, L3, □, R2
**Nezničitelná galeona Wind Dancer**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, △, L1, ✕, R3, R2, □, R3, ○, L3
**Získání všech klíčů od truhel**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ○, START, ✕, □, R3, L1, L3, R2, △, L3
**Nesmrtelná Katarina**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte ✕, ○, L3, △, R3, START, R3, L1, R2, □
**Nekonečně Wind Boost**
Při hře podržte R1+ R2 a stiskněte START, L1, R3, □, L3, ○, R2, △, ✕, L3

## PITFALL: THE LOST EXPEDITION

**Doplnění energie**
Držte R1 a L1 a pak stiskněte ←, □, ○, ↓, □, X, □ a ○ (musíte mít čutoru)
Následující cheaty zadávejte v hlavním menu při držení L1 + R1
**Lost Caverns**
←, →, ←, →, △, △, △
**Hraní za Nicole**
←, ↑, ↓, ↑, ○, ↑, ↑
**Originální Pitfall**
○, ○, ←, →, ○, □, ✕, ↑, ○

## PORTAL RUNNER

**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ○, ←, ○, →, ○, □, ←, ←, →, R2
**Plná energie**
Zapauzujte hru, držte L2 a stiskněte ○, ○, ○, □, □, R2, R1, ↑,
**Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ←, →, ←, ↓, ↑, ↓, R1, ○, R2, □

## PREMIER MANAGER

Kódy se zadávají v průběhu zápasu
**Zrušení všech cheatů**
Stiskněte ✕ 10x (modrý text)
**Remíza**
Stiskněte ✕ 20x (žlutý text)
**Nemůžete dát gól**
Stiskněte ✕ 25x (červený text)
**Soupeři nemůžou dát gól**
Stiskněte ✕ 15x (zelený text)

## PRIMAL

V hlavním menu nebo sekce bonusů dohromady podržte L1, L2, R1, R2, dokud se neobjeví „Magická tabulka". Zde pak zadávejte cheaty najetím do příslušného řádku, označením písmene a za držení ✕ šipkou ← a → vyberte písmeno. Celé slovo pak potvrďte □ a vyskočte z menu △.

**Nesmrtelnost - DEMONISE**
Odemčení kol ze Solum - SNOWFLIGHT
Odemčení kol z Aquis - CHARYBDIS
Odemčení kol z Setba - FLINTLOCK
Odemčení kol z Volva - SUNSTONE
Vyplnění celé karetní galerie - ARCANUM
Zabíjení jednou ranou - MORTIFIC
První bonus - SEABREEZE
Druhý bonus - AURORA
Třetí bonus - PSYCHOSIS
Čtvrtý bonus - MIRRORY
Pátý bonus - ASCENDANT

## PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME

Začněte novou hru, ale zůstaňte stát na místě a neodcházejte z balkonu. Zmáčkněte a držte L3 a stiskněte sekvenci tlačítek ✕, ○, △, ○, △, ✕, ○, ○. Získáte přístup k tajné úrovni, která je 3D verzí původního *Prince of Persia*. Bohužel, úroveň není dodělaná, takže jí nelze dokončit.

**HESLA NA KLASICKÉHO PRINCE**
Level 2 KIEJSC
Level 3 DMKERC
Level 4 ACCVQC
Level 5 XRTLQC
Level 6 UHLCQC
Level 7 RXCTPC
Level 8 KBJOOC
Level 9 DFPJNC
Level 10 SWJJLC
Level 11 LAQEKC
Level 12 ZMBTOC

## PRISONER OF WAR

**Všechny úrovně**
Jako heslo zadejte ger1eng5.
**Zamčení úrovní**
Jako cheat zadejte defaultm.
**Všechny deníky**
Jako cheat zadejte alltimes.
**Všechna jádra**
Jako cheat zadejte coretimes.
**Žádná jádra, kromě stávajícího**
Jako cheat zadejte farleymydog.
**Pohled první osoby**
Jako cheat zadejte Boston.
**Pohled třetí osoby**
Jako cheat zadejte Foxy.
**Nekonečno peněz**
Jako cheat zadejte Dino.
**Změna velikosti hlídačů**
Jako cheat zadejte Muffin.
**Blbější hlídači**
Jako cheat zadejte Quincy.
**Vypnutí střelby**
Jako cheat zadejte Fatty.

## PRO EVOLUTION SOCCER

**Tým Evropy (původní)**
Vyhrajte European Cup za Anglii
**Tým Holandska (původní)**
Vyhrajte European Cup za Holandsko
**Tým Německa (původní)**
Vyhrajte European Cup za Německo
**Tým Brazilie (původní)**
Vyhrajte American Cup za Brazilii
**Tým Argentiny (původní)**
Vyhrajte American Cup za Argentinu
**Tým světových All-Star**
Vyhrajte International Cup za jakýkoli tým
**Tým evropských All-Star**
Vyhrajte International Cup za Francii

## PRO EVO SOCCER 3

Zvednutí statistik týmu o 5 bodů
Následující čísla zadejte v Enter Code
1042 - Argentina 1055 - Australia
1000 - Austria 1001 - Belgium
1043 - Brazil 1002 - Bulgaria
1031 - Cameroon 1024 - Chile
1050 - China
1056 - Classic Argentina
1057 - Classic Brazil
1058 - Classic England
1059 - Classic France
1060 - Classic Germany
1061 - Classic Italy
1062 - Classic Netherlands
1045 - Colombia 1038 - Costa Rica
1003 - Croatia 1004 - Czech Republic
1005 - Denmark 1046 - Ecuador
1032 - Egypt 1006 - England
1007 - Finland 1008 - France
1009 - Germany 1010 - Greece
1011 - Hungary 1051 - Iran
1012 - Ireland 1013 - Italy
1039 - Jamaica 1052 - Japan
1040 - Mexico 1033 - Morocco
1014 - Netherlands 1034 - Nigeria
1015 - Northern Ireland
1016 - Norway 1047 - Paraguay
1048 - Peru 1017 - Poland
1018 - Portugal 1019 - Romania
1020 - Russia 1054 - Saudi Arabia
1021 - Scotland 1035 - Senegal
1022 - Serbia & Montenegro
1023 - Slovakia 1024 - Slovenia
1036 - South Africa
1053 - South Korea
1025 - Spain 1026 - Sweden
1027 - Switzerland 1037 - Tunisia
1028 - Turkey 1029 - Ukraine
1041 - United States of America
1049 - Uruguay 1030 - Wales
1999 - Zvýšení statistiky všech týmů
2999 - Snížení statistiky všech týmů

## PRO RALLY 2002

**Všechna auta, tratě a režimy**
Jako jméno zadejte PEROPAVO
**Všechna auta**
Jako jméno zadejte MACHOMAN
**Všechny tratě**
Jako jméno zadejte MORATA
**Všechny bonusy z Arcade módu**
Jako jméno zadejte THEMASTER
**Všechny režimy**
Jako jméno zadejte PACMAN
**Mód Challenge**
Jako jméno zadejte CUAQUEZ
**Mód Trophy**
Jako jméno zadejte MADDUCK
**Šampionát v profi módu**
jako jméno zadejte OOOH SI

## PROJECT EDEN

**Cheat mód**
Najeďte do menu týmů a podržte SELECT. Na levé an. páčce stiskněte ↑ a třikrát s ní opište 360° po celém obvodu ve směru hodinových ručiček. V pravém dolním rohu se objeví ikona cheatového menu.

## PSI OPS

Urodilo se nám hodně kódů, proto se musely rozdělit do více sekcí. V hlavním menu najeďte na Extra Content a stiskněte R1. Hra vás přepne do obrazovky s klávesnicí, na které zadáváte kódy.

**Super PSI - 456456**
Všechny schopnosti - 537893
Nesmrtelnost - 548975
Neomezená munice - 978945
Bezhlaví hráči - 987978

**Speciální mise**
Up And Over - 020615
Pitfall - 05120926
TK Alley - 090702
Gear Gauntlet - 154684
Bottomless Pit -154897
Tip The Idol - 428584
Gnomotron - 456878
Psi Pool - 565485
Bouncy Bouncy - 568789
Aura Pool - 659785
Panic Room - 76635766
Gasoline - 9442662
Stop Lights - 945678

**Další režimy**
Arcade - 05051979
Spolupráce - 07041979
Temno - 465486
Režim přežití - 7734206

**Změna vzhledu**
Bikini Marlena - 135454
Sara - 135488
Tonya - 136876
Training Barret1 - 196001
Training Barret2 - 196002
Training Barret3 - 196003
Training Barret4 - 196004
Training Barret5 - 196005
Training Barret6 - 196006
Wei Lu - 231324
Fetish Pyro - 231644
MP1 - 321646
Dock Worker - 364654
Soldier - 365498
Clown General - 431644
Burned Soldier - 454566
Stealth Nick - 456498
General - 459797
Psi Sara - 468799
Jov Leonov - 468987
Urban Nick - 484646
Marlena - 489788
Barrett - 497878
Scorpion - 546546
Training Nick - 564689
Tranquility Wei Lu - 654654
MP3 - 654659
Saranae - 65496873
Suicide Sara - 678999
Jack - 698798, MP2 - 698799
Wasteland Nick - 975466
Dragon Wei Lu - 978789
Labcoat - 998789

## PSYCHONAUTS

Cheaty zadávejte při hře
9999 munice - R3, ✕, L3, L3, △, ○
9999 šípů - ✕, R3, R3, R2, △, □
9999 životů - L3, R2, R2, ○, ✕, R3
všechny speciály - ○, ○, △, R2, L3, △
vylepšení všech speciálů - L3, R3, L3, R2, ○, R2
předměty - R3, ○, R2, R2, L3, △

# R

## RAINBOW SIX 3

Odemčení všech misí
V hlavním menu zadejte L1, R2, R2, R1, ←, →, □, ○

## RAYMAN M

**Všechny postavy**
Jako jméno zadejte PUPPETS, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
**Všechny levely**
Jako jméno zadejte ALLRAYMANM, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
**všechny bojové arény**
Jako jméno zadejte ALLFISH, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
**Všechny závodní okruhy**
Jako jméno zadejte ALLTRIBES, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci
**Všechny obleky**
Jako jméno zadejte CARNIVAL, potom stiskněte R2 + ○ + □ pro aktivaci

**Grafika z dob starého filmu**
Jako jméno zadejte OLDTV, potom stiskněte L2 + ◎ + □ pro aktivaci

## RAYMAN 2: REVOLUTION

**Cheat mód**
Při hře vstupte do obrazovky voleb. Najeďte do „Sound", označte „Mute" a podržte L1 + R1. Následně stiskněte L2, R2, L2, R2, L2, R2. Nelze použít v první úrovni.

## RATCHET & CLANK 3

Pro odemknutí dvojitého laserového meče přerušte hru a zadejte tento kód:
○, □, ○, □, ↑, ↓, ←, ←
Pro odemknutí dema hry *Sly 2*, podržte L1, L2, R1 a R2 na titulní obrazovce.
**Růžový Tu-Tu**
Při hraní některého z Quarkových komiksů zadejte ↑, ↓, ↓, ←, ←, ◎, □, □, ↓

## RC REVENGE PRO

**Všechny vozy**
V hlavním menu stiskněte
L1, L2, R1, R2, ◎, □
**Všechny tratě**
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, R2, □, ◎
**Odemknutí dalšího poháru**
V hlavním menu stiskněte
L1, R1, R2, L2

## RED FACTION 2

Kódy zadávejte v cheat menu
**Hopsavé granáty**
◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎, ◎
**Obrana proti kulkám**
◎, ◎, ◎, ◎, △, ✕, ◎, ◎
**Vybuchující nepřátelé**
□, ✕, ◎, △, ◎, ✕, □, △
**Ohnivé kulky**
□, □, □, □, □, □, □, □
**Výbušniny**
△, ◎, ✕, □, △, ◎, ✕, □
**Nekonečná munice**
□, △, ✕, ◎, □, ◎, ✕, △
**Nekonečné granáty**
◎, ✕, ◎, □, ✕, ◎, ✕, ◎
**Vylepšená munice**
✕, ✕, ✕, ✕, □, ◎, ✕, ✕
**Rychlé koleje**
◎, □, ◎, □, ✕, ✕, △, △
**Větší energie**
✕, ✕, □, △, □, △, ◎
**Všechny úrovně**
◎, □, ✕, △, □, ◎, ✕, ✕
**Odemčení všech cheatů**
△, △, ✕, ✕, □, ◎, □, ◎
**Odemčení všeho**
□, ◎, △, ◎, □, ✕, △, ✕
**Zpestření hry 1**
△, △, △, △, △, △, △, △
**Zpestření hry 2**
✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕, ✕

## REDCARD SOCCER 2003

**Odemčení všeho**
Jako jméno zadejte BIGTANK.

## REIGN OF FIRE

**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte ↑, ←, ◎, ◎, ←, ←, □, ↓, ↑, ◎
Následující cheaty zadávejte při zapauzované hře
**Přeskočení úrovně**
□, △, ←, Down, →, △, →, ↑, ✕
**Nesmrtelnost**
✕, △, →, ←, ◎, ↑, ↓, ↓, →, ◎, ◎
**Větší síla**
✕, △, →, ↑, →, △, ◎, →
**Sežehnutí všeho**
□, △, ←, ↓, □, □
**Kozí mód**
△, →, ←, ←, ◎, △, □, →, ↑

## RESIDENT EVIL: SURVIVOR 2

**Tajné hlášení**
V každé úrovni sesbírejte opravdu všechny zprávy a získáte složku „Secret Report".
**Mód Vs Roach**
V režimu Dungeon dokončete první misi.

**Panzerfaust EX**
Dohrajte hru v režimu Vs. Roach a zpřístupní se vám v tom samém módu Panzerfaust EX s nekonečnou
municí.
**Chris Redfield**
Dokončete Inferno 6. misi a získáte Chrise Redfielda s Linear Launcherem a nekonečnou municí v něm

**Rodrigo**
Dokončete všechny jeskynní mise včetně Inferna 7. mise a získáte Rodrigua vyzbrojeného pouze nožem.
**Vylepšení parťáka**
Dokončete hru a vašemu partnerovi se v arkádě zvýší level na 4. Dokončete hru podruhé a bude na 8. levelu.

## RICHARD BURNS RALLY

**Zpřístupnění všeho**
Jako jméno napište „in Cajun" a nebudete muset dělat licence

## RIDGE RACER V

**Tajemství**
Dokončete Grand Prix režim tak, že v každém závodě skončíte jako první, čímž se vám otemknou extra režimy.
**Duel**
Pokud porazíte časy tajných aut, budete vyzváni k duelu. Porazíte-li protivníka, necháte si jeho auto. Získáte-li všechny čtyři (Angel, Devil, Pluto a Spirit), budete závodit proti všem najednou!
**Výdrž**
Pokud se vám podaří postupně najet 999 kilometrů, odemkne se speciální režim 99 Trial Endurance Race.

## ROCKY

**ODEMKNĚTE TAJNÉ BONUSY**
Podržte R2 v hlavním menu a zadejte následující kódy.
**Odemkněte všechno** ↑, ↓, ↓, ←, ←, L1
**Odemkněte Rocky sochu** →, →, →, ←, →, L1
**Double Punch Damage** →, ↓, ←, ↑, ←, L1
**Dvojitá rychlost** ↓, ←, ↓, ↑, →, L1
**Maximální statistika** ←, ↑, ↑, ↓, →, L1
**Maximální statistika** →, ↓, ↓, ↑, ←, L1
**(Movie režim)**
**Vyhrajte boj** →, →, ←, ←, ↑, L1
**(Movie režim)** (during fight press L2 + R2)

## ROBOT WARS

**Zpřístupnění všeho**
Jako jméno zadejte JPEARCE

## ROBOTECH: INVASION

V Options vyberte Extras a zadejte kódy
Cyklon Scotta Bernardse (Multiplayer) - LTNTCMDR
Cyklon Rooka Bartleye (Multiplayer) - BLUEANGLS
Lancerův cyklon (Multiplayer) - Y-LLWFLLW
Randův cyklon (Multiplayer) - KIDGLOVES
Nesmrtelnost (Single Player) - SUPERCYC
Nekonečná munice (Single Player) - TRGRHPY
Všechny mise (Single Player) - RECLAMATION
Zabíjení jednou ranou (Single Player) - DUSTYAYRES

## RTX RED ROCK

**Výběr úrovně**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ← (2x), ↓, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓. Vraťte se do hlavního menu a dejte L1 pro zobrazení menu výběru úrovně
**Super zbraně**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, ↓ (2x), ↑, → (2x), ↑, ↓ (2x)
**Další speciální vybavení**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ←, ↓, ↑, ←, →, ↑, ↓, ←, →, ↓
**Další předměty**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte → (5x), ← (3x), ↑ (2x)
**Lehká obtížnost**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓ (8x), ↑
**Normální obtížnost**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓
**Těžká obtížnost**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte ↓, ↑ (8x), ↓
**Lepší progresivní scanování**
Zapauzujte hru, vyberte Codes a zadejte →, ↑, → (2x), ↑, → (3x), ↑, →

## RUNE: VIKING WARLORD

**Nesmrtelnost**
Zapuzujte hru a stiskněte
□, ◎, ←, →, ◎, □
**Maximální síla run**
Zapuzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, □, ◎

# S

## SAVAGE SKIES

**Všechny příšery**
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ✕
Všechny úrovně pro multiplayer
V hlavním menu zadejte ←, →, ←, ←, →, ←, →, ✕
**Nesmrtelnost**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, ✕, ↑, ✕
**Splnění všech úkolů**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↓, ✕
**Získání krystalu**
Při pauze namačkejte ←, ←, →, →, ←, ↑, →, ↓, ←, ✕, ✕

## SCALER

Cheaty se zadávají v obrazovce nastavení audia
200,000 - L1 x2, R1 x2, ◎, □, ◎
Doplnění energie - R1, L1, R1, L1, ◎ x2, □ x2, R1, □
Nekonečné bomb - R1 x2, L1 x2, ◎ x2, □

## SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS

**Všechny powerupy**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte ◎, □,
**Všechny FMV sekvence**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, □, □, ◎, ◎, ◎, □, ◎, □
**Prohlédnutí titulků**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte □, ◎,

## SEEK AND DESTROY

**1000 zlata**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KWNOHIRO
**Hopsavé bomby**
V prvním městě napište na růžový tank heslo KKHWEEEE
**Protiletecký kulomet**
V prvním městě napište na růžový tank heslo GSASINRI
**Velká vlajka**
V prvním městě napište na růžový tank heslo ODGRITRO

## SHADOW OF MEMORIES

**Konce**
Ve hře je celkem šest různých zakončení: dohrajte hru s pěti různými normálními konci pro přístup k speciálnímu prodloužení, kde máte přístup k speciálnímu zakončení.
**Filmy**
Dohrajte hru jednou pro odemknutí filmu z Tokyo Games Show 2000. Dohrajte hru se třemi různými konci pro film z privátní evropské výstavy Konami. Dohrajte hru na všech šest zakončení pro odemknutí dalšího filmu z Tokyo Games Show 2000.

## SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

V hlavním menu označte options a zadejte některý z cheatů:
Všechny postavy, úkoly a prkna
Podržte R2 + → a stiskněte △, □, ◎, △
Výběr úrovně
Podržte R1 + → a stiskněte △, □, △, ◎, △
Status na maximu
Podržte L1 + → a stiskněte △, △, ◎, △
Všechny FMV sekvence
Podržte R1 + ← a stiskněte △, △, ◎, △
Všechny cheaty
Podržte L2 + ← a stiskněte △, □, △, ◎, △

## SHELLSHOCK 'NAM 67

Vzpomínáte si na obrazovku s nápisem „stiskněte Start"? Tak právě tam se zadávají následující cheaty.
V zapauzované hře si budete moct přičarovat nějakou flintičku po zadání kódu ↑, ↓, ←, →, ○, □, ↑, ↓, ←, →, ○, □
Trošičku legrace užijete s cheatem ↑, R2, ○, ←, △, □, L2, L1, ○, R1
A nesmí chybět ani klasika - nesmrtelnost: R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1
A k čemu by byla zbraň bez munice? R2, R1, △, L2, L1, ↑, R2, R1, △, L2, L1, ↑
Tak už to konečně můžete střihnout do poslední mise. Jen nacvakejte L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2

## SHREK2

**1000 penízků**
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ↑, →, ↓, ←, ↑
**Bonusové minihry**
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, □, ◎, □, ◎, □, ◎
**Plné zdraví**
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ↑, →, ↓, ←, ↑.
**Všechny cheaty**
Zapauzujte hru, vstupte do poznámkového bloku a zadejte ←, ↑, ✕, ◎, ←, ↑, ✕, ◎, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑

## SILENT HILL 2

**Extra menu**
Stiskněte v menu L1+L2

## SILENT SCOPE

**Alternativní ovládání**
Připojte myš s USB konektorem do konzole, vyjměte ovladač a hra je podstatně snazší a ovládání intuitivnější...
**Mód „Profesionál"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 4x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Zaměřovač a ukazatel nepřátel je nyní vypnut.

**Mód „Noční vidění"**
Při výběru módu („Training" nebo „Arcade") stiskněte a držte tlačítko pro střelbu, pak stiskněte 5x START. Zvuk střelby potvrdí zadání cheatu. Nyní máte možnost hrát ve tmě za pomoci pušky s nočním viděním.
**Převedení životu na čas**
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ◎. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a půl života se přemění na 5 vteřin. Cheat lze opakovat.

**Převedení času na životy**
Zapauzujte hru a stiskněte △, ✕, →, ←, →, ←, ◎, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Zvuk výstřelu potvrdí správnost zadání a 5 vteřin se přemění na půl života. Cheat lze opakovat.

## SILENT SCOPE 2: DARK SILHOUETTE

**Přeměna životu na čas**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✕, ◎
**Přeměna času na životy**
V Arcade módu zapauzujte hru a stiskněte ◎, ✕, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑
**Tři kredity**
Dohrajte hru 16x
**Čtyři kredity**
Dohrajte hru 31x
**Neomezené kredity**
Dohrajte hru 101x

## SILPHEED: THE LOST PLANET

**Všechny zbraně**
Jako jméno napište GLOIRE

## SIMPSONS ROAD RAGE

V options podržte L1+R1 a namačkejte následující kombinace
**Apuovo vánoční auto**
△, △, ◎, △
**Bartův „Frankenstein Soap Racer"**
△, △, ◎, ✕
**Atomový autobus**
△, △, □, ✕
**Červená bedna**
△, △, □, ◎
**Noc**
✕, ✕, ✕, ✕
**Autíčko s limonádou p. Burnse**
△, △, □, □

# CheatStation - PlayStation 2

Tajemství, cheaty, kódy, hesla, tipy

## SKY ODYSSEY

**Auto Gyro**
Dohrajte všechny levely ve Sky Canvas režimu s více než 90 body.
**UFO**
Dohrajte všechny levely v Target režimu s hodnocením gold.
**ME-262**
Dohrajte Adventure režim.
**Stealth Fighter**
Dohrajte všechny levely v Adventure režimu pod deset minut.
**Všechny mise**
Jděte do mission obrazovky a stiskněte
SELECT, ⊗, △, L1, R2 + L2.
Všechna letadla
Jděte do obrazovky letadel a stiskněte □, ○, L1, R2 a SELECT.

## SLED STORM

**Odemčení všech tratí a skútrů**
V obrazovce Press Start podržte L1 + R1 a stiskněte ○, □, ↑, ○, △, ↓.

## SLY 2: BAND OF THIEVES

**Time Rush**
Zapauzujte hru a namačkejte
↓, ↓, ↑, ↓, →, ←

## SMUGGLER'S RUN

**Neviditelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.
**Lehčí vozy**
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, R1, R1, R2, R2, R2.
**Vypnutá gravitace**
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
**Zvýšení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte
R1, L1, R2, R2, →, →, →.
**Snížení časového skoku**
Zapauzujte hru a stiskněte
R2, R2, L1, R1, ←, ←, ←.

## SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY

Přerušte hru a zadejte následující kódy:
**Neviditelnost -**
R1, L1, L1, R2, L1, L1, R2.
**Světlejší auta -**
L1, R1, R1, R2, R2, R2.

## SOLDIER OF FORTUNE

**Nesmrtelnost**
Při hře stiskněte
L1+L2+R1+R2 a přimáčkněte ←.
**Nekonečná munice**
Při hře stiskněte SELECT, podržte R1+○ a nakonec ←.
**Těžké zbraně**
Při hře stiskněte START, podržte L2+R2+○ a stiskněte ←.
**Chladné zbraně a výbušniny**
Při hře stiskněte START, podržte L1+R1+○ a stiskněte ←.
**Bez nabíjení**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R1 + ○ a stiskněte ←.
**Žádné cíle**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + ○ a stiskněte ←.
**Žádná gravitace**
Při hře stiskněte START, podržte L1 + L2 + R2 + ← + ○ a stiskněte START.

## SONIC HEROES

Po výběru úrovně ve hře dvou hráčů držte ⊗ a △, vaše postavičky pak budou o něco hezčí. Zde jsou další bonusy, které lze ve hře získat
**Dvojbob v multiplayeru**
Sesbírejte 80 emblémů
**Tratě pro experty v multiplayeru**
Sesbírejte 120 emblémů
**Quick Race režim pro multiplayer**
Sesbírejte 100 emblémů
**Okruhy v multiplayeru**
Sesbírejte 60 emblémů
**Speciální tratě v multiplayeru**
Sesbírejte 40 emblémů
**Team Battle v multiplayeru**
Sesbírejte 20 emblémů
**Písnička 'FOLLOW ME'**
Dohrajte Story mód s týmem Rose
**Písnička 'TEAM CHAOTIX'**
Dohrajte Story mód s týmem Chaotix
**Písnička 'THIS MACHINE'**
Dohrajte Story mód s týmem Dark
**Písnička 'WE CAN'**
Dohrajte Story mód s týmem Sonic
**Písnička 'WHAT I'M MADE OF'**
Dohrajte finální příběh

## SPACE CHANNEL 5 PART 2

**Získání kontroly nad CPU**
Zapauzujte hru, podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □

## SPLASHDOWN

**Cheatový mód**
V hlavním menu vyberte volby, držte R2 a rychle namačkejte
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ○, □, ○
**CPU vás neskopne**
Jako kód zadejte TopBird
**Těžké tratě**
Jako kód zadejte Hobble
**Nejlepší provedení**
Jako kód zadejte PMeterGo
**Všechny tratě**
Jako kód zadejte Passport
**Všechny postavy**
Jako kód zadejte AllChar
**Všechny obleky**
Jako kód zadejte LaPinata
**Super nadupané AI**
Jako kód zadejte AllOutAI
**Všechny konečné sekvence**
Jako kód zadejte Festival
**Hraní časovek proti UFU**
Jako kód zadejte IBelieve

## SPIDERMAN: THE MOVIE

**Zápas proti Pilounovi**
Abyste si mohli zabojovat proti Pilounovi, vyberte v tréninku nácvik normálního boje. Po poražení prvních 59 nepřátel na vás narukuje obávaný naolejovaný Piloun.
**Odemknutí minihry Pinhead Bowling**
Získejte při hře dohromady více jak 10 000 bodů a v režimu trénink si zahrajte kuželky (nebo spíš skopávačky?).
**Zpřístupnění druhého příběhu za Zeleného goblina**
Dohrajte hru na obtížnosti Hero. Nyní můžete hrát za zeleného Goblina.
**Nekonečné zásoby pavučin**
Získejte při hře dohromady 50 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku s Vulturem**
Získejte při hře dohromady 20 000 bodů.
**Zpřístupnění tajného filmečku se Shockerem**
Získejte při hře dohromady 30 000 bodů.
**Cheaty zadávejte v cheatovém menu**
girlnextdoor - hra za Marry Jane
hermanschultz - hra za Schockera
serum - hra za vědce
knuckles - hra za syčáka 1
stickyrice - hra za syčáka 2
thugsrus - hra za syčáka 3
captainstacey - hra za pilota vrtulníku
freakout - hra za Spideye ala Matrix
realhero - hra za policejního důstojníka
organicwebbing - hevyčerpatelné pavučiny
koala - hdemknutí všech komb
romitas - zpřístupnění přeskoku úrovně při pauze
imiarmas - zpřístupnění všech úrovní
dodgethis - útoky po vzoru Matrixu
joelspeanuts - nepřátelé s velkými hlavami
spiderbyte - malý Spider-Man
goestoyourhead - Spidey s velkou hlavou
undertheмask - first-person perspektiva
headexplody - odemknutí bonusových tréninků

## SPIDER-MAN 2

Před započetím nové hry zadejte jako jméno HCRAYERT a po startu budete mít o něco lepší postavu. Pokud dokončíte hru na 100%, zkuste zadat cheat FLUWDEAR a budete si moc vybrat misi.

## SPY HUNTER

**FMV sekvence z průběhu vytváření hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo MAKING a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence seriálové znělky**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo GUNN a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**Saliva: tvé nakažení**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SALIVA a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence o navrhování hry**
Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo SCW823 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.
**FMV sekvence zkušebního spuštění** Na začátku hry vyberte agenta a označte volnou pozici. Napište heslo WWS413 a po akceptování kódu svoje jméno. Najeďte do „System Options", „Extras" a „Movie Player", kde by měla být tajná sekvence.

## SPYHUNTER 2

Chcete-li si hru trochu (no, vlastně dost) ulehčit,
zadejte následující kód přímo v hlavním menu.
**Zpřístupnění všech misí a zbraní**
R1, R2, L2, L1, R1, L2, R2, L1
Pauzněte hru pro zadání těchto kódů:
**Nekonečná munice**
R1, L1, R2, R2, L2, R1, L1, R2, L2
**Nesmrtelnost**
L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2

## SRS: STREET RACING SYNDICATE

V hlavním menu namačkejte ↑, ↓, ←, → a zadejte některý z kódů
Supra 3.0L RZ - SICKJZA
Eclipse GS-T - IGOTGST
Celica GT-S - MYTCGTS
RX-8 - RENESIS
Policejní auto - GOTPOPO
Impreza S202 Sti - SICKGDB
Hudba z Pac-Mana - GORETRO
Opravy zdarma - FIXIT↑
Policajti vám dají tři varování, než vás zavřou - LETMEGO

## SSX

**Zpřístupnění všeho**
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ↓, ←, ↑, →, ⊗, □, △, ○.
**Statistiky na maximu**
V Options podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □.

## SSX TRICKY

**Mix Master Mike:**
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ⊗, ⊗, ↓, ⊗, ⊗, ←, ⊗, ⊗, ↑.
**Prkno Mallora (pouze pro Elise)**
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ⊗, →, ○, ○, ↓, △, △, ←, □, □.
**Lepivé prkno**
V titulní obrazovce podržte L1 + R1 a stiskněte □, □, →, △, △, ↓, ○, ○, ←, ⊗, ⊗, ↑.

## STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

**Plná munice**
Zapauzujte hru, držte R1+R2 a stiskněte SELECT
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + L3+ R1 + R2 a stiskněte SELECT
**Automatické zaměřování**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 a stiskněte SELECT
**Doplnění štítů na 100**
Zapauzujte hru, držte L1 + R1 a stiskněte SELECT
**999 životů**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
**God mód**
Zapauzujte hru, držte L1 + L2 + R3 + R1 + R2 a stiskněte SELECT
**Nemrtvý mód**
Zapauzujte hru, držte R1 + R2 + R3 + L1 + L2 + L3 a stiskněte SELECT

## STAR WARS III: REVENGE OF THE SITH

Najeďte do menu cheats v položce settings
NARSHADDAA - všechny bonusové mise
AAYLASECURA - všechny concept arty
TANTIVEIV - odemknutí všech arén pro duel
ZABRAK - všichni hráči pro Duel
JAINA - všechny bojové techniky
COMLINK - všechny filmečky
BELSAVIS - rychlá regenerace síly a energie
KORRIBAN - všechny mise ve Story módu
SUPERSABERS - silný lightsabre
071779 - malí droidi
KAIBURR - neomezená síla
XUCPHRA - nekonečná energie

## STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

**Univerzální kód**
Jako kód zadejte PNYRCADE
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte QUENTIN
**Z-95**
Jako kód zadejte HEADHUNT
**Vypnutí údajů v kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkaz od programátorů**
Jako kód zadejte MAGGIE

## STAR WARS: STARFIGHTER

**Odemčení všech cheatů**
Jako kód zadejte OVERSEER
**Nesmrtelnost**
Jako kód zadejte MINIME
**Tajné lodě za bonusové mise**
Jako kód zadejte BLUENSF
**Mise pro multiplayer**
Jako kód zadejte ANDREW
**Vypnutí pohledu kokpitu**
Jako kód zadejte NOHUD
**Galerie nepřátelských lodí**
Jako kód zadejte SHIPS
**Obrázky lodí a postav**
Jako kód zadejte HEROES
**Skicy**
Jako kód zadejte PLANETS
**Obrácené ovládání**
Jako kód zadejte JARJAR
**Vzkazy programátorů**
Jako kód zadejte LTDJGD
**Původní obrazovka**
Jako kód zadejte SHOTS, SIZZLE nebo HOTEL
**Tým programátorů**
Jako kód zadejte TEAM
**Obrázek Simona**
Jako kód zadejte SIMON
**Jamesův den v práci**
Jako kód zadejte JAMES
**Titulky**
Jako kód zadejte CREDITS
**Vánoční FMV sekvence**
Jako kód zadejte WOZ
**Jiné úhly kamery**
Jako kód zadejte DIRECTOR.
Tlačítko SELECT přepíná kamery

## STAR WARS: RACER REVENGE - RACER 2

**cheatový mód**
v tabulce zápisu rekordů se podepište jako NO TIME
**všechny tratě**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a rychle stiskněte →, ←, →, ←, ○, □, ○, □
**těžká obtížnost**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte △
**zpřístupnění původních návrhů**
aktivujte cheat mód, v hlavním menu podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte →, □, ←, ○, ↓, ⊗, ↑, △

## STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

**Boba Fett**
V hlavním menu stiskněte □, ○, △, ○, □. kód vypnete kombinací □, **bojový tank AAT**
V hlavním menu stiskněte ○, □, ○, □. kód vypnete kombinací ○, □, △, ○, □
**Silná královna Amidala:**
v hlavním menu stiskněte ↓, SELECT, ↑, SELECT, ←, →, SELECT
**jezdci Naboo Kaadu**
v hlavním menu stiskněte L1, R1, L2, R2
**jezdci Shaak**
v hlavním menu stiskněte ↑, →, ↓, ←, SELECT
**nekonečný boost**
v hlavním menu stiskněte L1, R2, L1, R2, □, SELECT
**Space Freighter**
v hlavním menu stiskněte L1, R1, SELECT, ○
**bojové arény**
v hlavním menu stiskněte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←

**mód Death Star**
v hlavním menu stiskněte
L1, L1, L1, L1, ↑, ←
**Super honk**
v hlavním menu stiskněte
○, ○, ○, ○, R2, SELECT
**ježdění pozpátku**
v hlavním menu stiskněte
R2, R2, R2, R2, ○, SELECT
**rychlé a malé tratě**
v hlavním menu stiskněte
L1, L1, L1, L1, R2, □
**rotační mód**
v hlavním menu stiskněte
↑, ←, ↓, →, ←, ↑, ↓
**klouzavý mód**
v hlavním menu stiskněte
←, →, □, ○, L1, R2

## STARSKY & HUTCH

**Odemčení všeho**
Jako jméno na řidičák udejte VADKRAM

## STATE OF EMERGENCY

**Neomezená munice**
L1, L2, L1, R2, △
**Nesmrtelnost**
L1, L2, L1, R2, ⊗
**Neomezený čas**
L1, L2, L1, R2, ○
**Silnější postava**
L1, L2, R2, L1, □
**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru, podržte R2 a stiskněte 3x □, L1, L1, R2 a 5x □

## STOLEN

Přeskočení úrovně
Při hře stiskněte dohromady R1, L1, ↓ a START
99 kusů od každého předmětu
Najeďte do položky Equipment a namačkejte R1, L1, →

## STREET FIGHTER EX 3

**Tajní bojovníci**
Abyste je odemkli, musíte opakovaně porazit Original režim, ale pokaždé s jinou postavou. Vždy se vám odemkne jedna postava, celkem jich je devět.
**Tajné medaile**
Získejte všech devět medailí každého týmu v režimu Career pro odemknutí následujících voleb:
**Bronzová:** Sakura je hlasatel.
**Stříbrná:** Odemknete Bisona 2.
**Zlatá:** Odemknete Evil Ryu.
**Platinová:** VS Buson 2 a Vs True Bisson přibudou do režimu Arena.

## STREET HOOPS

V cheatovém menu zadejte kódy:
**Perfektní střílení:**
○, ○, ○, □, □, □, L1, L2
**Urychlení času:**
○, ○, ○, □, □, □, L1, L2
**Power game:**
R2, ○, L2, ○
**Odemknutí nových míčů:**
ABA: ○, R2, □, R2
Black: R2, R2, ○, L2
Normal: L1, □, □, L1
**Odemknutí nových uniforem:**
Clown: □, L1, □, ○
Cowboy: ○, R2, R2, R1
Kung Fu: ○, ○, □, L1
Pimp: R1, □, ○, L2
Santa: R2, L2, R2, L2
Tuxedo: L2, L2, ○, □
**Block party:**
R1, ○, L2, L2
**Rychlý čas:**
○, ○, ○, □, □, □, L1, L2
**Odemknutí Lil Romeo a Master P:**
Pro odemknutí této dvojice utratte v obchodě Foot Action několik tisíc dolarů.
**Odemknutí DJ Mugz, Cypress Hill, Bobo:**
Pro odemknutí těchto hvězd projděte turnajový mód na obtížnost „Greatest of All Time".
**Odemknutí Half-Man, Half-Amazing:**
Porazte Urban Hitmana ve světovém turnajovém módu.
**Odemknutí Xzibit:**
Vyhrajte Lord of the Court ve Venice Beach.

## STUNTMAN

**Odemčení všeho**
Jako jméno zadejte „BiNdErS".
**Všechny hračky**
Jako jméno zadejte „Turnips".
**Všechny trailery**
Jako jméno zadejte „BonNeTT".
**Všechna auta**
Jako jméno zadejte „Sez4Jnr".

## SUNNY GARCIA SURFING

V titulní obrazovce podržte L1+ R1 a zadejte některý z cheatů:
**Všechny postavy**
←, ○, ↑, →, ○, ←, ←
**Všechna prkna**
←, ○, ↑, ↓, ○, ←, ↓, ○, ⊗

## SUPER BUST-A-MOVE

**Další svět**
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, ←, →, △.
**Tajné postavy**
V obrazovce s nápisem „Push START button" stiskněte △, →, ←, △.

## SUPERCAR STREET CHALLENGE

**Furasshu-sama**
Na obrazovce výběru automobilu zadejte ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ⊗

## SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

**Následující cheaty zadávejte v cheatové obrazovce - v hlavním menu stiskněte □, vyberte Game Options a vyberte položku „Cheats"**
Všechny postavy - Peeps
Všechny lokace - 80Day
Všechno vybavení - Werit
Všechny plavky - Greed
Všechny plážové domky a bonusy - Mypad
Všechny minihry - Major
Všechny obtížnosti - Champ
Vypnutí šipek - Whine
Slunečný míč - Hot 1
Velký míč - Golem
Kokosový ořech - Milky
Nízká gravitace - Space
Vysoká gravitace - Zippy
Hřebíkový mód - Nails
Pulzující hlavy - Exosz
Pištivé hlasy - Mouse
Hluboké hlasy - Horse
Všechny FMV sekvence - Musak
Všechny trailery - Gamon

# T

## TAITO ARCADE CLASSICS

Odemknutí dalších her
V úvodní obrazovce stiskněte L1, R1, R2, L2, SELECT a START

## TERMINATOR 3: REDEMPTION

V hlavním menu zvolte Credits
Odemknutí všech úrovní: držet ⊙+R2+△
Nesmrtelnost: držet ⊙+R1+R2
Všechna vylepšení: držet ⊙, △, L1

## THE GETAWAY

**Zdvojená energie**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↑, ←, ←, →, →, ○, ○, ↓

**Neomezená munice**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, △, ↑, ↓, ←, →, □

**Opancéřovaný vůz**
Při úvodní FMV animaci namačkejte ↑, ↓, ←, →, □, △, ○

**Volné jízdy**
Při úvodní FMV animaci namačkejte △, △, △, ←, □, △, △, △, ←, ○

## THE GREAT ESCAPE

**Nekonečná munice**
Zapauzujte hru a namačkejte □, ○, L2, R1, R2, L1, ○, □, L1, R1, L1, R1
**Volba úrovně**
V hlavním menu stiskněte □, L2, □, R2, ○, R1, ○, L1, L2, R2, ○, □
**Všechny FMV sekvence**
V hlavním menu stiskněte L2, L1, □, ○, ○, R2, R1, □, □, ○, L1, R1

## THE HULK

**Cheatové kódy**
GMMSKIN - nesmrtelnost
FLSHWND - regenerátor
GRNCHTR - nekonečné napojení
HLTHDSE - dvojitá energie (Hulk)
BRNGITN - dvojitá energie (nepřátelé)
MMMYHLP - poloviční energie nepřátel
NMBTHIH - vymazání nejlepších výsledků
TRUBLVR - výběr úrovně
ANGMNGT - plný ukazatel Rage
FSTOFRY - špatné pěsti
BRCESTN - vyřešení hádanek
Následující kódy na zpřístupnění filmečků se zadávají do univerzálního terminálu. Jeden je v části Infiltration
SANFRAN, PITBULL, FIFTEEN, NANOMED, JANITOR

## THE INCREDIBLES

Zapauzujte hru, vstupte do „secrets" a zadejte cheat
Zabíjení jednou ranou- KRONOS
Laserové oči- GAZERBEAM
Nekonečná incredi-síla pro Elastigirl- FLEXIBLE
Nekonečná incredi-síla pro Mr. Incredible- SHOWTIME
Zničení všeho poblíž- SMARTBOMB
Rychlejší hra- SASSMODE
Doplnění 25% života- UUDDLRLRBAS
Ohnivá stopa- ATHLETESFOOT
Velké hlavy- EINSTEINIUM
Malé hlavy- DEVOLVE
Hra je 20% lehčí- BOAPLACE

## THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Všechny cheaty budou aktivní po dokončení celé hry.
**Obnovení energie**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↓, ⊗, ↑
**Obnovení munice**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, △, ↑
**Přidání 1000 zkušenostních bodů**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ↓, ↓, ↓
**Zkušenosti na 2. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ○, →, ○, →
**Zkušenosti na 4. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ↑, △, ↑
**Zkušenosti na 6. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ←, □, ←
**Zkušenosti na 8. levelu**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte ⊗, ⊗, ↓, ↓
**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, □, ⊗, ○
**Neomezené střely**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, ○, ⊗, △
**Ničivé útoky**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte □, □, ○, ○. Silné útoky budete moci v boji aktivovat držením △
**Celá komba**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, △, ○
**Malí nepřátelé**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, △, ⊗, ⊗
**Zpomalení**
Zapauzujte hru, podržte L1 + L2 + R1+ R2 a stiskněte △, ○, ⊗, □

## THE MARK OF KRI

**Nesmrtelnost**
V obrazovce „Press Start" stiskněte □, ○, ⊗, □, ○, □, ⊗, ○, ⊗, □, ○, ⊗. Poté najeďte do sekce Cheats a ⊗ zaktivujte poslední kartu.
Následující cheaty zadávejte v obrazovce „Press Start"
Plná energie- ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, □, □, □, □, ○, ○, ○, ○
Neomezené šípy- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, □, □, ⊗
Silnější nepřátelé- ⊗, ○, □, □, ⊗, □, ○, ○, ⊗, ○, ○, ⊗

## THE PUNISHER

Vše kromě upgradů odemknete při vytváření postavy zadáním jména „V PIRATE"

## THE SIMPSONS: HIT AND RUN

Najeďte do menu Options, držte L1+R1 a stiskněte .....
**Jiná hudba při konečných titulcích**
⊗, □, □, △
**Jiné pohledy kamery**
○, ○, ○, ⊗
**Vybuchující auta**
△, △, □, □
**Nezničitelná auta**
△, ⊗, △, ⊗
**Opilecké ježdění**
triangle, circle, triangle, circle
**vysoká akcelerace**
△, △, △
**Noční ježdění**
⊗, ⊗, ⊗, ⊗
**Pomalé ježdění**
□, □, □, □
**Skákající auta (L3)**
□, □, □, △
**Tachometr**
△, △, ○, □
**Odemčení všech aut**
⊗, ○, ⊗, ○

## THE SIMPSONS: ROAD RAGE

**Noční jízda**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x⊗.
**Tenké postavy**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4xCircle.
**Bonusové červené auto**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ○.
**Bonusová limuzína**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, □.
**Bonusový atomový autobus**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, □, ⊗.
**Speciální pohyby u aut**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, △, △, ⊗. Vyzkoušejte plyn + brzdu + ručky při zatáčení ve vzduchu. Držte plyn + ručku, pusťte ručku a vystřelíte z místa jako blesk.
**Time Trial**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ○, △, □, ⊗.
**Zpomalení**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte ⊗, ○, △, □.
**Halloween**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ⊗.
**Nový rok**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, □.
**Díkuvzdání**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, ○.
**Vánoce**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte △, △, ○, △.
**Vypnutí všech kódů**
V obrazovce voleb podržte L1 + R1 a stiskněte 4x SELECT.

## THE SUFFERING

Jednoduše podržte L3, R1 a ⊗ a zadejte následující kódy. Dostat se na konec je hned hračka!
Rozslizlá obrazovka (opakujte pro vypnutí)
←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Gonza zbraň
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2
Všechny zbraně kromě Gonzo
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Černobílý režim (pro zrušení stiskněte pauzu)
↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Doplnění energie
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Přežijte šílenství
→, →, →, R2, ←, ←, →, ←, R2
Doplňte munici házecích zbraní
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2
Pokryt krví ↑, ↓, ←, →
Znovu čistý!
↓, ↑, ←, →
Získejte brokovnici
←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Doplnění Xombium
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Rodinný obrázek špinavý a poničený
←, ←, ↓, ↑
Krvavý rodinný obrázek
←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Rodinný obrázek poničený
↑, ↑, →, ↑
Zabijte sami sebe
↓, ↓, ↓, ↓

## THE SUFFERING: TIES THAT BIND

Následující cheaty zadávejte ve hře při držení L1+R1+Cross
Enter during game play. A message will confirm correct code entry.
Code Effect
Všechny předměty a zbraně - ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓,

→, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2
Doplnění zdraví - ↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2
Gonzo Gun - ←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2
Doplnění munice - →, →, ↓, ↑, ←, →, ←, ←, R2
Výbava - ↓, →, ↑, ←, ↓, R2, ←, ←, →, →, R2, ↓, ↑, ←, →, R2
V limbu - ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2
Doplnění munice equiplé vrhací zbrani - ←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2
Plná krev - ↓, ↑, ←, →
Plné flašky - →, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2
Doplnění baterie - ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2
Insanity - →, →, →, R2, ←, ←, →, →, R2
Nesmrtelnost - ↓, ↑, ↓, ↑
Maximálně zlá reputace - ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, R2
Maximálně dobrá reputace - ↑, →, ↑, →, ↑, →, R2
Ubrání reputace - ←, ←, ↓, ↑
Molotovův koktejl - ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑
Přidání reputace - ↑, ↑, →, ↑
Projektor - ↑, R2, ←, R2, ↓, R2, →, R2
Brokovnice s municí - ←, ←, ←, ↓, ↓, ↓
Výbušnina - →, →, →, ←, ←, ←
Sebevražda - ↓, ↓, ↓, ↓
Krev na nule - ↓, ↑, →, ←

## THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Cheaty zadávejte ve speciálním cheatovém menu
Všechny bonusy - ←, L1, L1, ↓, ◎
Všechny kapitoly - R2, →, R2, ↑, □
Zabíjení jednou ranou - ◎, R2, ↓, R2, ⊗
Nesmrtelnost - ↑, □, ◎, ⊗, ↓
Granátové střely - ⊗, ◎, □, R2, R2
Nekonečná munice - L1, R2, ⊗, R2, L1

## THEME PARK: ROLLER COASTER

**Všechno je zdarma**
Při hře 8x stiskněte: ←, ↓, ⊗, ◎.
**Zlaté vstupenky**
Při hře 4x stiskněte: ↑, ↓, ←, →, ◎, →, ←, ↓, ↑, ◎.
**Všechno vynalezeno**
Při hře 8x stiskněte: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ↑.

## THIS IS FOOTBALL 2003

V hlavním menu zadejte následující kódy - potlesk ověří zadání
Zvuky z farmy
L1, L1, R2, ↑, ↓, →
Zvuky z cirkusu
L1, L1, R2, R2, R2, L1
Zrychlený komentátor
R2, R2, L1, R2, R2, R2

## THUG 2

Zadejte následující kódy na obrazovce pro zadání hesla v menu Options. Odemknou se vám tyto dvě postavy a jeden cheat. Pro jeho aktivování staří přerušit hru a zapnout příslušnou položku na „on".
straightedge Balanc při railování
oldskool Odemknout Natas Kaupas

## THUNDERHAWK: OPERATION PHOENIX

**Výběr úrovně**
Najeďte do voleb a nastavte následující: Vibrace 1, zvukové efekty a hudba 0. Pak podržte L1 + R2 + L1 + R2 + □ + ◎ a objeví se nápis „Spooky Cat".
V hlavním menu si pak můžete šipkami vybrat misi.

## TIGER WOODS 2003

**Získání všeho**
Jděte do obrazovky cheatů a zadejte toto heslo: ALLTW3

## TIGER WOODS PGA TOUR 2001

**Zneklidnění soupeřů**
V průběhu hry pro dva hráče stiskněte jakékoliv tlačítko ve chvíli, kdy soupeř míří.

**Červené triko**
Dohrajte všech 21 hřišť v režimu Play Mode pro odemknutí červeného trička.

**Rychlejší počítač**
Když počítač udeří do míčku, stiskněte L1 a △ pro rychlý posun vpřed.

## TIGER WOODS 2005

**Zadávejte v obrazovce passwordů**
TIGERMOBILE všechny doplňky
THEWORLDISYOURS všechny dráhy
THEGIANTOYSTER všichni golfisté a dráhy
THEKING -Arnold Palmer
BLACKKNIGHT -Gary Player
GOLDENBEAR -Jack Nicklaus
NEWLEGEND - Tiger Woods (speciální kostým)
SOSWEET -Adriana „Sugar" Dolce
NICESOCKS -Alastair „Captain" McFadden
TEMPTING -Aphrodite Papadapolus
PUREGOLF nebo THEHAWK -Ben Hogan
THEBEEHIVE -Bev „Boomer" Bouchier
TOOTALL -Billy „Bear" Hightower
INTHEFAMILY -Bunjiro „Bud" Tanaka
LANDOWLNER -Ceasar „The Emperor" Rosado
DDDouglas -Dion „Double D" Douglas
GREENCOLLAR -Hunter „Steelhead" Elmore
SIXSHOOTER -Jeb „Shooter" McGraw
THETENNESSEKID nebo ALTEREGO -Justin „The Hustler" Timberlake
ENGLISHPUNK -Kendra „Spike" Lovette
DOUBLER -Raquel „Rocky" Rockers
REGGIE -Reginald „Reg" Withers
THEMAGICIAN -Seve Ballesteros
NIGHTGOLFER -The Roof
RICHGIRL -Tiffany „Tiff" Williams
91treSTR všechny věci ADIDAS
cgTR78qw všechny věci CALLOWAY
CL45etUB - všechny věci CLEVELAND
FDGH597i - všechny věci MAXFLI
YJHk342B - všechny věci NIKE
kjnMR3qv - všechny věci ODYSSEY
R453DrTe - všechny věci PING
BRi3498Z - všechny věci PRECEPT
cDsa2fgY - všechny věci TAG
TS345329 - všechny věci TourStage

## TIME CRISIS 2

**Odemknutí režimu Mirror**
Dokončete Story bez použití Continue.
**Odemknutí mise Crisis**
Dokončete Story.
Odemknutí Music Testu
Dokončete Crisis mise (to také odemkne Final Mission 2).
**Extra Minihry**
Dostaňte se mezi pět nejlepších hráčů jakékoliv existující minihry.
**Nekonečně munice**
Dokončete Story třikrát.
**Široká munice**
Dokončete Story čtyřikrát.
**Shot Away 2 Extra**
Dostaňte se na první místo v Shoot Away 2 Retro režimu.
**Nekonečně kreditů**
Při první hře máte tři kredity a při každém jejich vypotřebování a neúspěšném ukončení hry budete mít na další pokus o jeden více. Až dosáhnete devět kreditů, znamená to, že máte nekonečně pokusů.

## TOCA RACE DRIVER

**Všechna auta**
Jako kód v bonusu napište XKIMCF, LEZEJD nebo SAFREA

**Všechny tratě**
Jako kód v bonusu napište QTRIKX, TMYTKO, NIQHLT, NPXOOY, MPXOOY nebo HZCGYP

**Všechny šampionáty**
Jako kód v bonusu napište QTRRDJ

**Všechny závody**
Jako kód v bonusu napište LSDUXH

**Tratě pro profíky**
Jako kód v bonusu napište LQJFFA

**Realistické ovládání**
Jako kód v bonusu napište SIM, VIBAKH nebo LJLZEL

**Větší poškození**
Jako kód v bonusu napište DAMAGE

**Nezničitelnost**
Jako kód v bonusu napište IHHBIV, OATRYU nebo MMMFJL

**Titulky**
Jako kód v bonusu napište CREDITS nebo XQIXCJ

## TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

**Výběr mise**
Dohrajte hru na Hard, pak jděte do hlavního menu, podržte L1+L1 a stiskněte ◎, ◎, □, □, ←, →, ↓, ↓, □.
**Nové obleky**
Po dokončení hry na Hard jděte do hlavního menu, držte L1+L1 a namačkejte R3, L3, △, □, △, □

## TONY HAWK'S PRO SKATER 3

**Master kód**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo BACKDOOR.

**Všechny FMV sekvence**
V menu Options zadejte v položce Cheat heslo PEEPSHOW.

**Všechny úrovně**
Jako heslo napište ROADTRIP

**Freak**
Při hře stiskněte 4x → a pak ◎

**Spanky**
Při hře stiskněte 4x → a pak △
**Bull**
Při hře stiskněte 4x → a pak ⊗

## TONY HAWK'S PRO SKATER 4

**Univerzální kód**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „watch_me_xplode". Cheat neodemkne všechny gapy.
**Tajní skejťáci**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „homielist"
**Hraní za Daisy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „(o)(o)"
**Vždy plný speciál**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „doasuper"
**Perfektní manualy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „mullenpower"
**Perfektní grindy**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „ssbsts"
**Měsíční gravitace**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „superfly"
**Zpomalení á la Matrix**
Vstupte do menu voleb a v sekci cheatů napište „nospoon"

## TONY HAWK'S UNDERGROUND

**Zadejte následující jména při vytváření postavy a odemkne se vám jezdec, který je ve skutečnosti vývojářem hry.**

| | |
|---|---|
| 1337 | Rulon Raymond |
| akira2s | C Surla |
| alan flores | Alan Flores |
| alex garcia | Alex Garcia |
| andy marchel | Andy Marchel |
| arrr | Captain Cody |
| bailey | Bailey |
| big tex | Big Tex |
| buffoon | Pete Day |
| chauwa steel | Chauwa Steel |
| chrisp | Chris Peacock |
| chris rausch | Chris Rausch |
| crom | Eric Grosse |
| daddy mac | Dana MacKenzie |
| dan nelson | Dan Nelson |
| dave stohl | Dave Stohl |
| ddt | Darren Thorne |
| deadendroad | Ralph D'Amato |
| fatass | Brad Bulkley |
| frogham | Kendall |
| geiger | Jake Geiger |
| glycerin | Glycerin |
| greenie | Greenie |
| grjost | grjost |
| guilt ladle | Kevin Mulhall |
| hammer | Ted Barber |
| henry ji | Henry Ji |
| jason uyeda | Jason Uyeda |
| jeremy andersen | Jeremy Andersen |
| joel jewett | Joel Jewett |
| johnny ow | Chum |
| leedsleedsleeds | Wardy |
| marcos xk8r | MARCOS XK8R |
| mike ward | Mike Ward |
| moreuberthaned | Mikey Ortai |
| m'yak | Rock |
| noly | Nolan Nelson |
| nsjeff | Jeff Morgan |
| pooper | Paul Robinson |
| sik® | sik® |
| skillzombie | Skillzombie |
| stacey d | Stacey D |
| tao zheng | tao zheng |
| thedoc | Adam Lippmann |
| the kraken | The Kraken |
| the swink | The Swink |
| todd wahoske | Todd Wahoske |
| topbloke | Dave Cowling |
| tsuenami | Todd Sue |
| woodchuck | Michelle Deyo |
| y2kj | Y2KJ |
| yawgurt | Gary Jesdanun |
| zig | Zac Drake |

## TONY HAWKS UNDERGROUND 2

Kódy zadávejte v cheatovém menu:
Perfektní rovnováha: straightedge
Natas Kaupas: oldskool
Nigel Beaverhausen: Sellout
Paulie: 4-wheeler

Nejdřív aktivujte cheat na plný speciál a pak zadejte další cheaty. Kódy se zadávají v options
Plný speciál - likepaulie
Phil Margera - aprilsman
Všechny pohyby - boxoffice

## TOP GEAR DEVIL

Zadejte následující kódy v hlavním menu:
**Všechna města:**
△, L1, △, L1, △, L1
**Všechna auta:**
△, R2, △, R2, △, R2, △, R2

**Všechny bonusové levely:**
△, L1, △, L1, △, R2, △, R2
**Vyhrajte single player hru:**
△, R2, △, R2, △, L1, △, L1

**Přeskočení úrovně:**
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↑, →.

**Nekonečný čas a pokračování:**
V průběhu hry stiskněte ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↓, ←, ↓, →.

## TRANSWORLD SURF

**Universální kód**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ↑, L1
**Cheat mód**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, R2, ←, →, R2
**Ukazatel triku na maximu**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑
**Perfektní rovnováha**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
**Výběr úrovně ve všech režimech**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↓, →, ←, L1, ↓, →, ←, L1
**Splnění všech úkolů v dané lokaci**
Začněte hru v Pro módu a při hře stiskněte SELECT, ↑, ←, L1, ↑, ←, L1
**Neviditelný surfař**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↑
**Neviditelné prkno**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ←, ↓
**Surfování na žralokovi**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ↓
**Zelené prkno**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←
**Rychlejší pádlování**
Aktivujte cheat mód a při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↓. Při pádlování stiskněte pravý analog nahoru
**Snadné klouzání**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, →, ←
**Změna pohledu**
Při hře stiskněte SELECT, →, ←, ↓, ↑, L1.
analogem natáčíte kameru
**Jiné barvy**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ←
**Diskotéková světla**
Při hře stiskněte SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, →
**Vypnutí cheatů**
Při hře stiskněte 4x SELECT

## TRANSFORMERS

Zadejte následující kódy na obra-

zovce výběru obtížnosti a lokace se vám automaticky označí jako dokončené
Deep Amazon - ←, →, ← x2, →, R1, R2, ◎
Mid Atlantic - ◎, □, ◎, □, →, ← x2, →
Alaska - L1, ◎, L1, □, ← x2, →, ←
Starship - ← x2, →, ◎ x2, → x2, ←
Earth - R2, R1, L1, L2, □, ◎, □, ◎
V menu Autobot HQ zadejte následující kódy - musíte mít aspoň nějaké Minicony v provozu, aby cheat fungoval
Nekonečně maskování (funguje u Stealth Minicona)
↑ x2, ↓ x2, L1, L2, L1, L2
Nekonečná energie
↑, ↓, ↑, ↓, ◎, □x2, ◎
Zabití jednou ranou (zadat při pauze)
□, ◎, □, ◎, L1 x2, L2, L1

## TRUE CRIME

Následující cheaty zadávejte na obrazovce s mapou (ne při hře)

**Všechna auta v garáži**
↑, →, ↓, ←, ↑, ⊗
**Snoop Dogg**
R1, L1, ↑, →, left, down, L3, R3, ⊗, □, circle, triangle
**Všechny řidičské schopnosti**
←, →, ←, →, ⊗
**Všechny bojové schopnosti**
↑, ↓, ↑, ↓, ⊗
**Všechny střelecké dovednosti**
→, ←, →, ←, ⊗
**Větší auto**
↓, ↓, ↓, ⊗
**Zrychlení**
↑, ⊗, ⊗, ⊗
**Menší auto**
↑, ↑, ↑, ⊗

## TT SUPERBIKES

V hlavním menu namačkejte R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2 a objeví se menu, kam následující cheaty zapisujte
Všechny závody - SPEEDFREAKS
Všechny motorky - FUNKY MOPEDS
Všechna videa - GOODIES
Všechny helmy - BONE DOME
Všechny kombinézy - GRAVEL RASH
Všechna kola - HOOPS
Mad Sunday - WINGS
Odemčení všeho - WORLD CHAMP
Autopilot - AUTO PILOT
Boosty - BOOST
Mega boost - ENERGY

# U

## ULTIMATE SPIDER-MAN

Následující cheaty zadávejte při pauze v nastavení ovladače

Všechny komiksy - ←, ←, →, ←, ↑, ←, ←, ↓
Všechny charaktery - →, ↓, →, ↓, ←, L↑, ←, →
Všechny pohledy - ↑, →, ↓, ←, ↓, ↑, →, ←
Všechny koncepty - ↓, ↓, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ←

## UNDERWORLD

**Hraní za Hybrida**
V hlavním menu zadejte ◎, ◎, △, △, □, □, R1

## UNREAL TOURNAMENT

**Přeskočení úrovně**
Zapauzujte hru a stiskněte
↑, ↓, ←, →, →, ←, ◎

**Výběr úrovně**
Uložte si hru a v hlavním menu vyberte „Resume Game". Pak označte onu uloženou pozici a stiskněte
↑, ↓, ↓,↑, ←, ↑, →, ↓

**Nesmrtelnost**
Zapauzujte hru a stiskněte
□, ◎, ←, →, ◎, □

**Doplnění munice**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, →, ◎, ◎, ◎, →, ←
**Všechny postavy**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ←, ◎, ◎, →, ←, ⊗

**Všechny zbraně**
Zapauzujte hru a stiskněte
←, ◎, →, □, →, ←

**Mód Fatboy Mutator**
V hlavním menu stiskněte
◎, ◎, ◎, ↑, ↓, ↓, ↑, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód
Fatboy Mutator. Pakliže budete zabit, zhubnete a naopak.
**Mód Stealth Mutator**
V hlavním menu stiskněte
□, □, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎ V režimu multiplayer vyberte mód Stealth Mutator.

**Velké hlavy**
V hlavním menu stiskněte ←, →, ←, →, ←, →, ◎, ◎, ◎. V režimu multiplayer vyberte mód Big Head Mutator.

## URBAN REIGN

## MARSHALL LAW

Splňte jednu misi ve Free módu
Paul Phoenix
Vyhrajte turnaj v Challenge módu
Challenge a Free mód
Dohrajte celou hru do konce

# V

## V-RALLY 3

**Létající auta**
Jako jméno napište 210741974 MARTY
**Malá auta**
Jako jméno napište 01041977 BIGJIM
**Rozflákaná auta**
Jako jméno napište 25121975 PILOU
**Rosolovitá auta**
Jako jméno napište 07121974 FERGUS
**Široká auta**
Jako jméno napište 21051975 PTITDAV
**Protáhlá auta**
Jako jméno napište Gonzales SPEEDY
**Malá autíčka a pištivý komentář**
Křestní jméno vynechejte a jako příjmení napište PALACH

## VIETCONG: PURPLE HAZE

Pro odemknutí všech zbraní a misí najeďte na Credits a stiskněte
L2 + R2 + ⊙ + ⊙

# W

## WACKY RACES

**Cheaty**
Zvolte režim Arena, auto a jméno, poté Options. Zvolte Enter ChaetCode a zadejte kód. Aktivujte cheaty na obrazovce Code Collection.

**Všechny tratě:** chimpgiveaway
**Všechna auta:** monkeyspoilers
**Všechny hračky:** gadgetclearout
**Děti:** thosewackykids
**Obtížnost:** fastcarsagogo

## WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

**Všechny zbraně**
Při hře stiskněte
L1, R2, R2, L1, R1, L2, L1, R2, L2, R2

## WAKEBOARDING UNLEASHED

**Univerzální kód**
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →

**Všichni jezdci**
Patnáctkrát udělejte na pravém analogu kruh ve směru hodinových ručiček
**Všechny gapy**
V hlavním menu rychle namačkejte
R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2, R1, L1, L2, R2
**Druhé a třetí prkno**
V hlavním menu rychle namačkejte
↑, ↑, ←, ←, →, →, ↓, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑, ←, →, ↓
**Výběr úrovně**
V hlavním menu rychle namačkejte
□ 4x, ◎ 4x, △ 4x, □, ◎, △

## WHIPLASH

V pauze najeďte do obrazovky abilit a skillů a stiskněte □, pak můžete zadávat cheaty
**Všechny ability**
←, ◎, ◎, △, ←, ↑, ⊗, ◎, →
**Hyperkrálík**
↓, →, ↓, ↑, ↓
**Nesmrtelnost**
□, △, ↑, ↓, ◎, ↑, △

## WHIRL TOUR

**Všechny normální úrovně**
□, □, □, L1, →, ↓, △, ↑, ←, ◎, □, ↓, ↑, R1, R1, ↓, ↓.
**Všechny bonusové úrovně**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □, ◎, △
**Všechny jezdecké úrovně**
□, △, ◎, □, L1, ◎, R1, △, L1, ◎, R1, □
**Všechny postavy a úrovně**
△, □, ◎, △, ↓, →, ↑, ←, L1, L1, →, →, ↓, ↑, R1, ◎, ←, □, □, ↓
**Všechny úkoly v současné úrovni budou splněné**
◎, ◎, □, ◎, ◎, △, ◎, ◎, L1, R1
**Zpřístupnění všeho**
←, →, L1, R1, ↓, ↑, →, ↓, ◎, ◎, △, →, R1

## WILD WILD RACING

**Cheat mód**
V obrazovce voleb podržte □ a stiskněte ↑, ◎, ↓, ◎, ←, →, ←, →, „NORTHEND". Získáte přístup ke všem tratím a autům (včetně bonusových).

## WIPEOUT FUSION

**Odemčení všech závodů**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ↑, ◎, ↑, ◎.
**Neomezená munice**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ⊗.
**Nezničitelné štíty**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ↑, □, □, □.
**Lodě „retro"**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ⊗, ◎, ↑, □, ⊗.
**Zvířecí lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↑, ◎, ◎, ↑, ⊗.
**Rychlé lodě**
V hlavním menu najeďte do Extras a jako cheat zadejte ↙, ⊗, ⊗, ⊗, ↑.

## WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Odemčení všeho
V hlavním menu zadejte
R1, L1, □, △, □, R1

## WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Kódy zadávejte zvolením položky Extra v hlavním menu, poté volbou Codes.
Lepší akcelerace a vyšší rychlost EVOPOWER
Upravený komentář HELIUMAID
Auta bez podvozku THATSSTUPID
Létající auta v replay FLOATYLIGHT
Kamera seshora DOWNBELOW
Otočená kamera ONTHECEILING
Podvodní grafika WIBBLYWOBBLY
Psychedelická grafika IMGOINGCRAZY
Monte Carlo L5O2OK
Portugalsko PHY8ZP
Švédsko 745MJJ
Anglie YJFTRS

**Odemčení všeho**
Do obrazovky Secrets zadejte heslo opensesame

## WORMS BLAST

Super tým
V úvodní obrazovce podržte L1 a stiskněte ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑
Všechny turnaje
V úvodní obrazovce podržte L2 ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑

## WRC II EXTREME

Následující kódy zadávejte v menu Secrets
Blýskavá auta- CHROME
Diskotéková světla- DISCO
Zvýšení rychlosti- NITRO
Rozmazaný obraz- MOBLUR
Ufo efekt- UFOPTER
Odrážející podvozek- KANGAROO
Pištivej hlásek spolujezdce- HELIUM
Odemčení všech bonusů- EVOS

## WRC 3

V hlavním menu najeďte na Quick Race, 13x stiskněte START a pak ⊗. Pokud cheat zadáte správně, uslyšíte podivný zvuk a všechno budete mít odemčené.

# X

## X-MEN: LEGENDS

**Odemčení bonusů**
V hlavním menu zadejte ↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, START

## X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE

Z hlavního menu najeďte do Reviews a zadejte některý z kódů
Odemčení komiksů - →, ←, ←, →, ↑, ↑, →, START
Odemčení všech filmů - ←, →, →, ←, ↓, ↓, ←, START

## X-MEN: NEXT DIMENSION

**Odemčení všeho**
V hlavním menu držte L1 a stiskněte
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ◎

## X-SQUAD

**Hodnost Master of X-Squad**
V titulní obrazovce stiskněte
◎, ◎, ◎, ◎, △, □, □, □, □. Začnete novou hru se štíty na 3 levelu, senzorem na 3 levelu, radarem, vypnutým limitem hmotnosti, maximální dovedností ovládání všech zbraní a 99 zásobníky pro každou zbraň.

## X2: WOLVERINE'S REVENGE

**Výběr úrovně**
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1 + R1
**Všechny kostýmy**
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, L1 + L2
**Všechny soubory Celebro a FMV sekvence**
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □ 3x, R1 + R2
**Všechny Strike**
V hlavním menu stiskněte
△, ◎, △, □, △, ◎, L1, R2
**Cheatové menu**
V hlavním menu stiskněte
△, △, ◎, ◎, □, □, ◎, ◎, L1 + R1 + L2 + R2.
V zapauzované hře naleznete cheat menu.

# Z

## ZAPPER

K tomu, aby se aktivovaly cheaty, musíte nasbírat v každém levelu 100 světlušek (včetně tajných úrovní)
Nekonečné životy
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ↑, ↑, ↑, ←, ←, →, ←, →
Nezničitelný štít
Zapauzujte hru, držte L1 a stiskněte ↑, ↓, ↑, ←, →, ↓, ↑

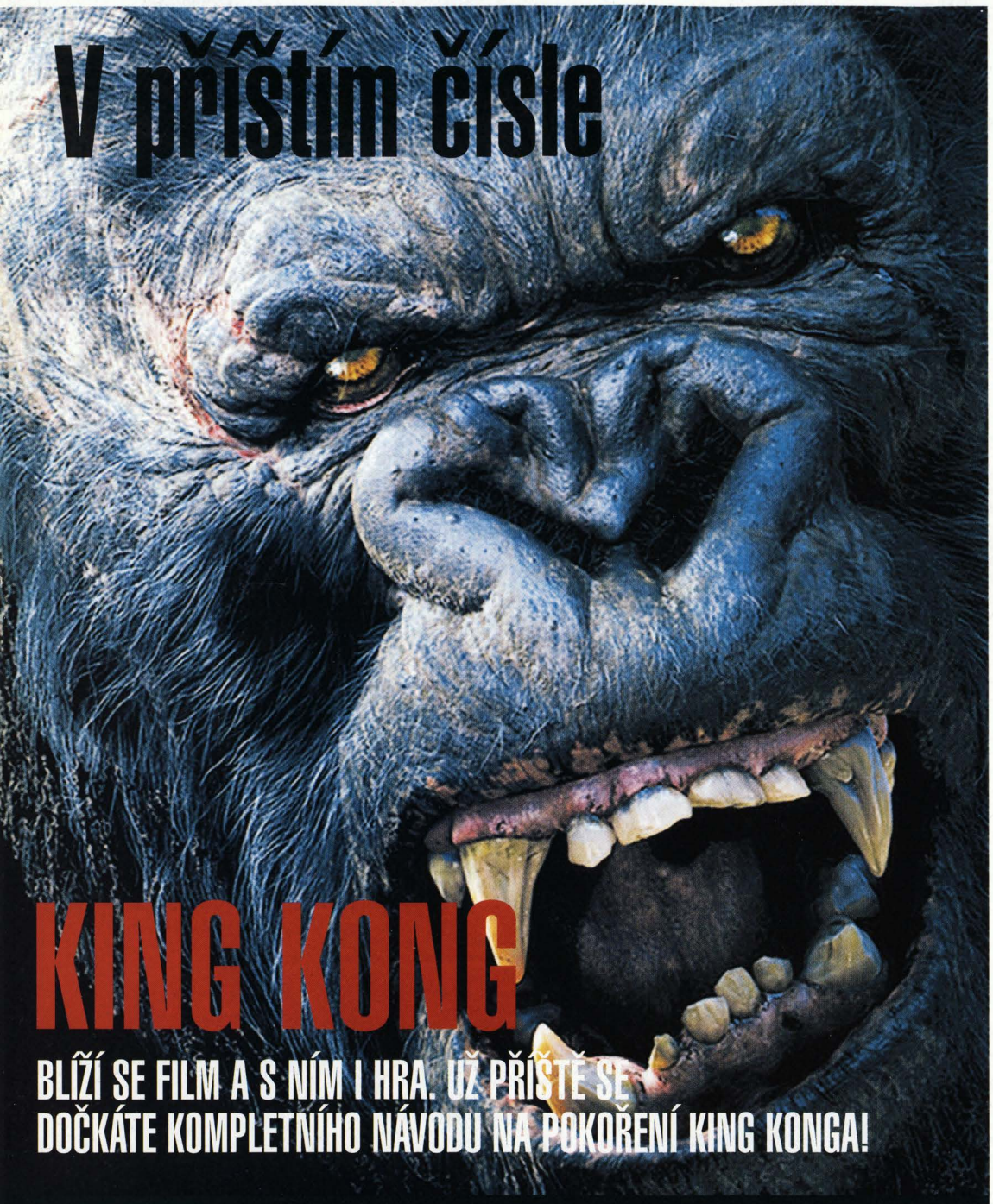
## Z.O.E.: ZONE OF THE ENDERS

**Plné zdraví a munice**
Zapauzujte hru a stiskněte
L1, L1, L2, L2, L1, R1, L1, R1, R2, R1.
**Versus mód**
V hlavní obrazovce stiskněte
◎, ⊗, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑.

## ZONE OF THE ENDERS: THE 2ECOND RUNNER

**Odemknutí minihry Zoradius**
Najeďte do Extra misí, vstupte do režimu souboje s bosem a bojujte proti Vic Viperovi. Zapauzujte hru a stiskněte ↑, up, down, down, left, right, left, right, L1, R1
**Všechny power-upy v Gradiusu**
Při hraní Gradiusu hru zapauzujte a zadejte
↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → L1 R1

# V příštím čísle



## KING KONG

**BLÍŽÍ SE FILM A S NÍM I HRA. UŽ PŘÍŠTĚ SE DOČKÁTE KOMPLETNÍHO NÁVODU NA POKOŘENÍ KING KONGA!**

## TipStation

**JUBILEJNÍ 20. ČÍSLO V PRODEJI V PROSINCI 2005**

*A protože se blíží Vánoce, bude opravdu nadupané. Dále čekejte návody na takové pecky jako: Jak X, Soul Calibur III, Harry Potter: Goblet of Fire, From Russia With Love, Call of Duty 2, Ratchet: Gladiator, Prince of Persia: Two Thrones, Tony Hawk's American Wasteland, Matrix: Path of Neo, Need for Speed: Most Wanted, Pro Evo 5, The Warriors, LA Rush a samozřejmě i GTA: Liberty City Stories na PSP. A mnohé další! Těšte se!*

Obsah je bez záruky - v čísle ale najdete úplně všechny cheaty, tipy a rady, které najdeme, a návodu se dočká každá hra, která za to stojí!

Přesné datum vydání bude záviset na tom, jak rychle se nám podaří získat a dohrát všechny uvedené hry. Vydání předpokládáme v druhé polovině prosince, ale rozhodně ještě před Vánocemi!


# TipStation

**Vydavatel a redakce:**
**Omega Publishing Group, s. r. o.**
TipStation
P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
tel.: 283 871 637 fax: 283 871 641

**Výkonný ředitel:**
Jan Svátek

**Šéfredaktor:**
Jan Modrák (*janm@omegapublishing.cz*)

**Na tomto čísle spolupracovali:**
Lukáš Kolínský, Jakub Holý, Patrik Salinger, Martin Hrouda, Marek Burč a Pavel Mondschein

**Jazyková úprava:**
Kateřina Rudčenková

**Grafická úprava a sazba:**
Vedoucí: Jakub Červinka (*cerv@score.cz*)
Pavel Řezáč, Miriam Naháčová

**Inzerce:**
Vedoucí inzerce: Jaroslav Krulich, David Dovole
e-mail: *inzerce@omegagroup.cz*

**Distribuce:**
Vedoucí distribuce: Jitka Kurellová
e-mail: *distribuce@omegagroup.cz*

**Předplatné v ČR:**
SEND Předplatné, P.O. BOX 141, Praha 4, 142 00
e-mail: *ludek@send.cz*, tel.: 267 211 301-3

**Předplatné v SR:**
Magnet-Press Slovakia s.r.o., Teslova 12, P.O. BOX 169, Bratislava
e-mail: *magnet@press.sk*, tel.: 0244 454 559
Mediaprint-Kapa Presegrosso a.s., P.O. BOX 183, Bratislava
e-mail: *predplatne@abompkala.sk*, tel.: 0244 458 821

**Prodejní cena:**
195 Kč, 321 Sk

**Registrace:**
ISSN: 1213 - 5607

**Omega Publishing Group s. r. o. dále vydává časopisy:**

# VIDEO DOMÁCÍ KINO

## KAŽDÝ MĚSÍC U VAŠEHO PRODEJCE TISKU

NAJDETE V NĚM INFORMACE O NOVINKÁCH, PROFILY A TESTY PŘÍSTROJŮ SOUČASNÉ AUDIOVIZUÁLNÍ TECHNIKY, DOSTATEK PROSTORU BUDE VĚNOVÁN I „POTRAVĚ" PRO VAŠE PŘEHRÁVAČE - TEDY FILMOVÝM NOVINKÁM VYCHÁZEJÍCÍM NA DVD I KAZETÁCH VHS.

**NEZAPOMEŇTE TEDY:**
**VIDEO DOMÁCÍ KINO**
**PRÁVĚ V PRODEJI**

# 100% NEZÁVISLÝ PLAYSTATION 2 MAGAZÍN

## VÍCE HER, VÍCE RECENZÍ A VÍCE INFORMACÍ ZA SKVĚLOU CENU

## 11. ČÍSLO PRÁVĚ V PRODEJI